www.pcgames.de
08/07 | € 4,99



Titelstory: Report: Was wird aus Gothic? | Vorschau: Die Siedler 6 • The Witcher | Test: Loki • GRAW 2

08/2007

DVD

VOLLVERSION
SPLINTER CELL



Mega-spannender Action-Thriller um Geheimagent Sam Fisher: Mit High-tech-Ausrüstung im Kampf gegen Terroristen! Geniale 3D-Grafik auch auf älteren PCs!



Im Heft: Vorschau zu Splinter Cell 5

THE WITCHER



Das Rollenspiel für Erwachsene: Beeindruckende Screenshots und exklusive Infos im Heft ab Seite 52

GUT & GÜNSTIG
Hardware muss nicht teuer sein:
Auf 8 Seiten stellen wir preiswerte Notebooks, CPUs, Grafikkarten und Komplett-PCs vor!

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80





COMPUTEC

WAS WIRD AUS
GOTHIC?

8 SEITEN REPORT

Neues Studio, neues Spiel, neue Pläne: Wie Jowood ohne die Gothic-Erfinder weitermacht. ab Seite 22



STARCRAFT 2

VIDEO AUF DVD

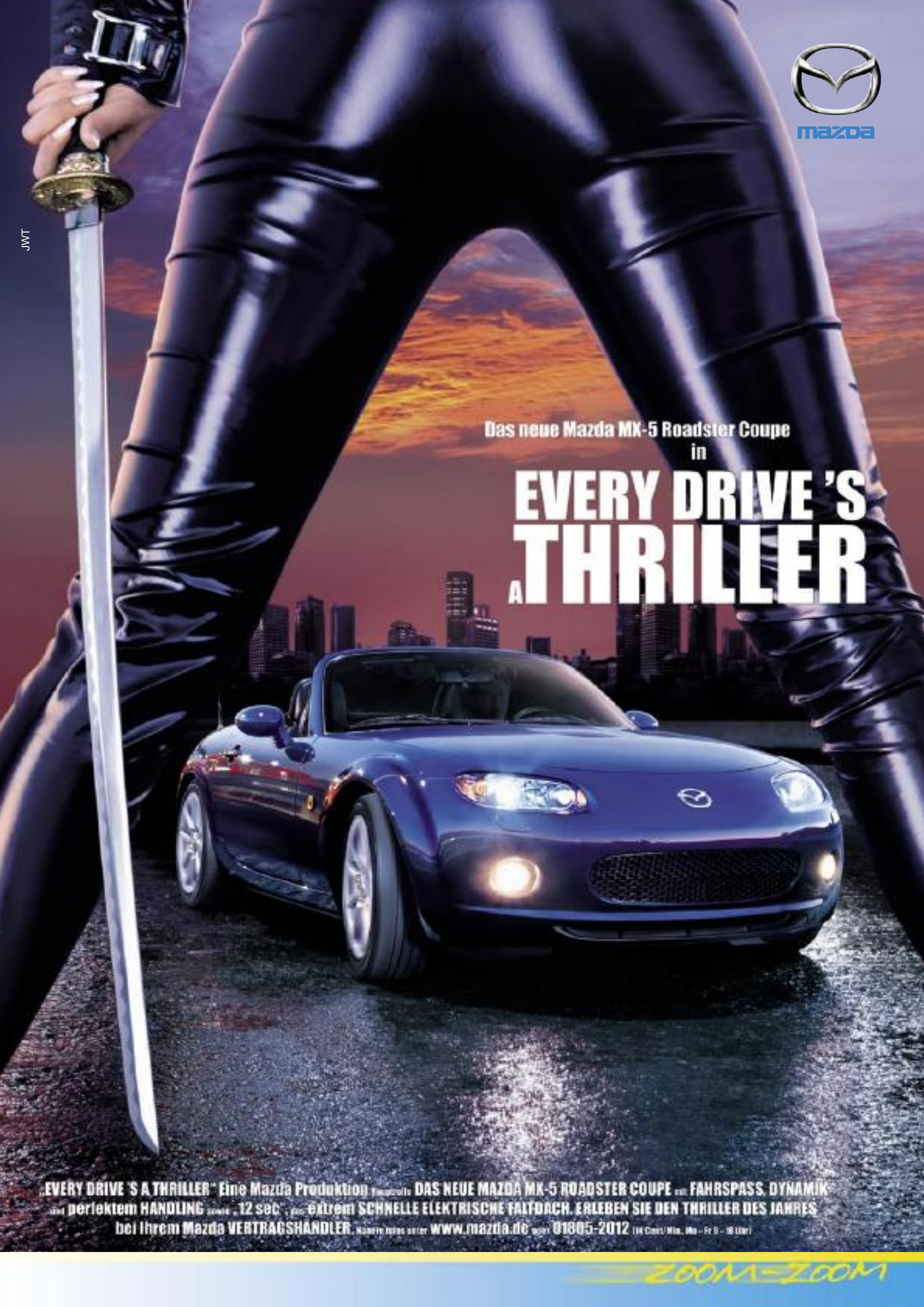
Die Gerüchteküche brodelt: Die Blizzard-Entwickler im Exklusiv-Interview! ab Seite 48



DIE SIEDLER 6

VIDEO AUF DVD

ANGESPIELT *Interface, Handel, Militär, Helden: Wir erklären alle Neuerungen!* ab Seite 42


mazda
Das neue Mazda MX-5 Roadster Coupe
in
EVERY DRIVE 'S
A THRILLER
„EVERY DRIVE 'S A THRILLER" Eine Mazda Produktion DAS NEUE MAZDA MX-5 ROADSTER COUPE FAHRSPASS, DYNAMIK
perfektem HANDLING „12 sec" extrem SCHNELLE ELEKTRISCHE FALTDACH. ERLEBEN SIE DEN THRILLER DES JAHRES
bei Ihrem Mazda VERTRAGSHÄNDLER. www.mazda.de 01805-2012
ZOOM-ZOOM
JWT

EDITORIAL



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Die besten Spiele aller Zeiten

MONTAG | 4. Juni 2007

Hefteinstieg, Rubriken, Schriften, Farben: Das überarbeitete Heftlayout wird von den PC-Games-Lesern mehrheitlich begrüßt – danke dafür an alle, die uns geschrieben oder sich im Forum auf pcgames.de zu Wort gemeldet haben. Natürlich gibt es auch Kritik und Anregungen – Sie werden feststellen, dass wir an einigen Stellen getunt haben. Am offensichtlichsten ist dies beim PC-Games-Einkaufsführer: Für viele Leser ist er seit vielen Jahren ein unverzichtbarer Begleiter beim Spielekauf. Deshalb gibt es ab Seite 114 ein Comeback der Top-100-Übersicht. Ganz neu: „Best of PC Games" – unsere Ruhmeshalle, die mit 25 Highlights aus 15 Jahren PC Games startet. Sie können sich vorstellen, welche internen Debatten die Spieleauswahl verursacht hat: Gehört Rebel Assault überhaupt rein? Muss nicht mindestens ein Adventure vertreten sein? Wo ist Black & White? Ab sofort sind Sie die Jury: Ausgabe für Ausgabe stellen wir einen neuen Kandidaten vor. Den Anfang macht System Shock – auf pcgames.de haben Sie jetzt die Wahl: „Best of PC Games"-Spiel oder nicht?

MONTAG | 11. Juni 2007

Ein bisschen erinnert die Story an den Streit von Musikern wie George Michael oder Prince mit ihren Plattenfirmen: Zwischen Publisher Jowood und den Gothic-Erfindern von Piranha Bytes entspinnt sich ein munteres Pressemitteilungs-Pingpong, das ab einem gewissen Punkt kaum noch jemand durchschaut. Wem „gehört" denn nun Gothic? Wer darf ein Add-on zu Gothic 3 machen? Wer Gothic 4? Wird es noch Patches für den dritten Teil geben? Und wer außer Piranha Bytes könnte überhaupt ein neues Gothic produzieren? Fakt ist: Jowood und Piranha Bytes gehen getrennte Wege. Der Fall „Gothic" gehört im Mai und Juni zu den meistdiskutierten auf pcgames.de – viele langjährige Gothic-Spieler sind enttäuscht, verwirrt, wütend. Grund genug, das Thema als Titelgeschichte aufzugreifen: Auf acht Seiten bringen wir Sie auf den aktuellen Stand der Dinge.

FREITAG | 15. Juni 2007

Lange Jahre war sie die wichtigste, lauteste, größte Spielemesse der Welt: die Electronic Entertainment Expo, kurz: E3. In diesem Jahr wird sie kleiner, übersichtlicher und weniger laut – und PC Games ist vor Ort: Vom 11. bis 13. Juli zeigen die Spielehersteller ihre Neuheiten für dieses und nächstes Jahr in Santa Monica, Los Angeles. Ab 9. Juli sind Sie auf pcgames.de quasi live dabei.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Wenn Sie die Videos auf der Heft-DVD angucken, ist die Arbeit von PC-Games-Redakteur Oliver Haake (im Bild mit seinem Papa) bereits erledigt: Der weltgrößte Star-Wars-Fan war unser Mann fürs bewegte Bild – und wechselt mit dieser Ausgabe zu den Kollegen von buffed.de. Zum Abschied gibt's einen ausführlichen Videoreport seines Ausflugs zum Starcraft-2-Event von Blizzard in Südkorea. Alles Gute, Oli!

AKTUELL IM HANDEL



PC Games World of Warcraft
Nur noch bis Ende Juli im Handel: Die aktuelle Ausgabe unserer WoW-Reihe. Freuen Sie sich auf Instanzguides zur Festung der Stürme, zu den Zerschmetterten Hallen oder zum Dunklen Morast. Auf 100 Seiten erwartet Sie unter anderem detailliertes Kartenmaterial.



Comic-Album „Shakes & Fidget"
Das 52 Seiten starke Comic-Album mit dem ungleichen Duo Shakes und Fidget ist ab sofort für 5 Euro im Handel erhältlich. Freuen Sie sich auf urkomische Cartoons mit den beiden Helden wider Willen – ein absolutes Muss für alle Fans von World of Warcraft & Co.

INHALT 08/07

INTERVIEWS IN DIESER AUSGABE



Quinn Duffy
Wir sprachen mit dem Spieldesigner von Relic Entertainment über das Stand-Alone-Add-on **Opposing Fronts** für **Company of Heroes**.



Michal Madej
Der Chefdesigner von CD Projekt über USK, den Umfang von **The Witcher** und die rollenspieltypische Bug-Problematik.



Frank Delise
Der Geschäftsführer der Kaos Studios und Chefentwickler von **Frontlines: Fuel of War** im Gespräch mit Redakteur Oliver Haake.



Harvey Smith
In London trafen wir den Spieldesigner von **Blacksite**. Harvey Smith plauderte fröhlich über Aliens, Politik und Hundefrühstück.

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 9

VORSCHAU ab Seite 41

TEST ab Seite 85

PRAXIS ab Seite 119

HARDWARE ab Seite 139

STANDARDS ab Seite 168

SPIELE IN DIESER AUSGABE

TOP-THEMEN

JOWOOD & PIRANHA BYTES:
DIE ZUKUNFT VON GOTHIC


Seite 22

SCHEIDUNG | Publisher Jowood und Entwickler Piranha Bytes gehen getrennte Wege. Was wird nun aus der Erfolgsserie **Gothic**? Wir lassen beide Parteien zu Wort kommen und beleuchten die Hintergründe.

Seite 34

ATARI:
DER PUBLISHER FEIERT 35. GEBURTSTAG



FEIERLAUNE | Eine Kultmarke feiert Jubiläum: **Wir geben einen Überblick über 35 turbulente Jahre.**

Seite 30

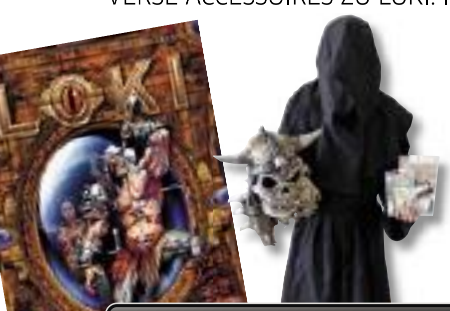
KÜNSTLICHE INTELLIGENZ:
DUMM UND DÜMMER?



KI-AUSSETZER | Zufall oder Massenwahnsinn? Unsere Leser schildern ihre Erlebnisse mit der programmierten Intelligenz.

GEWINNSPIEL

BEANTWORTEN SIE FOLGENDE FRAGE UND GEWINNEN SIE EINE SKELETTKÖNIGSMASKE, EINE MÖNCHSKUTTE UND DIVERSE ACCESSOIRES ZU LOKI: IM BANNKREIS DER GÖTTER.



Wie heißt der Entwickler von Loki?

A| Blizzard
B| Cyanide Studios
C| Reality Pump

maskworld dot com



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Schicken Sie die Antwort und Ihre Adresse mit dem Betreff „Loki-Gewinnspiel" an **loki@pcgames.de**. Mitmachen dürfen alle Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Crimson Cow und maskworld.com. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Der **Einsendeschluss** ist der **16.7.2007**.

HORN DES MONATS*:
DINGENSKIRCHEN?



Im PVP-Kasten zum **Two Worlds**-Testbericht (Ausgabe 07/07, Seite 92) faselte Burtchen etwas von einem Ort namens Dingenskirchen, von dem aus man losziehen sollte, um Abenteuer zu bestehen. Ein geheim aufgenommenes Foto an diesem Tag zeigt deutlich, dass Burtchen wohl nicht ganz bei Sinnen war, als er diese Zeilen schrieb.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

Christian Burtchen

„Wer ist eigentlich dieser LAN und warum macht der so viele Partys?"

Die Hälfte von Ihnen kannte den Witz vermutlich schon – die anderen finden ihn auch schlecht. Sie haben sich aber dennoch entschlossen, diese Kolumne zu lesen. Jeden Monat das Gleiche: Alles beginnt mit einem unheilschwangeren Gong aus der Layout-Abteilung, gefolgt von der jovialen Äußerung: „Die Kolumne kann befüllt werden." Schlagartig stirbt alles Leben in der PC-Games-Redaktion, eine Horde scheintoter Redakteure probiert die neuesten Tarnkappen vom Flohmarkt aus und über den Schreibtisch von Kollege Schütz fliegt ein Heuballen. Ich komme im Regelfall mit einer Tasse Kaffee aus der Redaktionsküche und frage, nichts Böses ahnend, was denn los ist – und schon geht es wieder los. Ein gutes Thema – spannende Erlebnisse meines Alltags (wehe da lacht jemand). Doch was, wenn ich einen Monat mal nicht Zeuge einer LAN-Party im ICE geworden bin und kein Redesign meine Kreativität beflügelt? Zunächst spiele ich zur Inspiration etwas, doch irgendwann bieten weder die einschlägigen Kandidaten **Tomb Raider** noch **Gothic** neue Ansätze zum Philosophieren. Wobei – wenn man die Ausführungen über Laras Beine mit einer systemkritischen Pointe über Fortsetzungen im Lichte von 3D-Grafik und Konsolenportierungen verbindet, könnte da nicht ein neuer Aspekt ...? Solche Überlegungen brachten mich nach einiger Zeit auf eine famose Idee: Dial-a-Column. Ein einarmiger Bandit, der mit einigen vorgefertigten Elementen stets neue Kolumnenthemen auswirft. Dieses erfolgreiche System wird schon seit längerer Zeit von diversen Echtzeit-Strategie-Entwicklern verwendet – also tun Sie bitte nicht allzu verwundert, wenn demnächst **Commander at War**, **Age of Conquests** und **Empire Assault** angekündigt werden. Doch den Möglichkeiten dieses Systems sind selbst hier noch keine Grenzen gesetzt – angeblich haben Wettbewerber schon eine Version bestellt, die Wertungen samt passenden Baukasten-Fazit ausspuckt. Klick! „Ein grundsolides Spiel, das sein Potenzial leider nicht voll ausschöpft." Klick! „Ein großer Spaß für alle Freunde des Genres!" Klick! „Einmal mehr präsentiert Burtchen eine eigenwillige Kolumne, an der wohl nur hartgesottene Genre-Liebhaber ihre Freude haben werden."

EINGENEBELT | Die Grafik strotzt nur so vor Details. Achten Sie nur mal auf den Qualm!

START | Ampeln Zuschauer, Absperrungen – **Pro Street** entfernt sich von den Vorgängern.

DETAILREICHTUM | Vom Bodenbelag über die Tribünen bis hin zu den Felgen: **Need for Speed Pro Street** macht einen überragenden grafischen Eindruck. Das Auto hat bereits Unfälle hinter sich und gleicht einem Flickenteppich.

S.T.A.L.K.E.R.

Zoff mit den Fans

Seit Wochen brodelte es zwischen den S.T.A.L.K.E.R.-Entwicklern und der Community. Nachdem Entwickler GSC Gameworld vor kurzem ein Mehrspieler-SDK (Software Development Kit) zur Verfügung stellte, forderte die Mehrheit der Fans einen Patch, der die Performance-Probleme des Spiels behebt, und ein Entwicklungs-Kit für Einzelspieler-Mods. Letzteres stieß bei GSC Gameworld aber auf wenig Gegenliebe. Enttäuscht über GSCs mangelnde Bereitschaft, mit der Community zusammenzuarbeiten, legte die Fanseite Oblivion-Lost.de zunächst ihre Arbeit auf Eis, um anschließend sogar die Schließung der Webseite bekannt zu geben. Mittlerweile haben die Entwickler reagiert: Man will die Zusammenarbeit wieder intensivieren und stärker auf die Wünsche der Fans eingehen. ❑

Info: www.oblivion-lost.de



BLACKSITE

Zu Besuch in London

Am Dienstag, den 12. Juni, war Redakteur Robert Horn für uns in London. Dort warf er einen ersten Blick auf **Blacksite**. Die Vorschau zu dem im September erscheinenden Ego-Shooter lesen Sie ab Seite 74. Der entspannte Herr im Bild unten rechts ist übrigens Harvey Smith, Projektleiter bei Entwickler Midway Austin, der schon **Deus Ex 2** produzierte. Ein ausführliches Interview mit Harvey Smith finden Sie ebenfalls im Artikel. ❑

Info: www.midway.com



METROPOLE | Die gelungene Präsentation fand unweit des berühmten Piccadilly Circus in London statt.

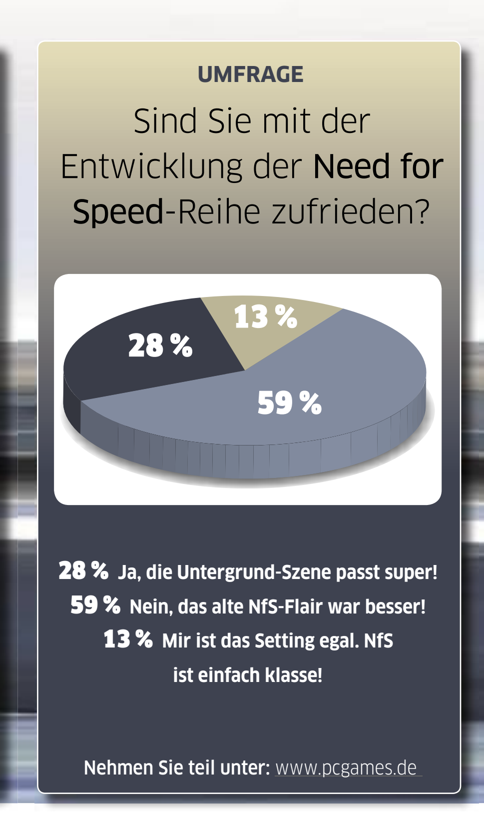
NEED FOR SPEED PRO STREET

Endlich auch mit Blechschäden!

Der elfte Teil der **Need for Speed**-Serie trägt den Zusatz **Pro Street** und erscheint im November. Ersten Informationen zufolge sind die Zeiten illegaler Straßenrennen und unverwüstlicher fahrbarer Untersätze vorbei. Die Rennen tragen Sie in **Pro Street** auf abgegrenzten Kursen an Rennwochenenden aus. Ziel des Spiels ist es, das perfekt getunte Wettbewerbsauto zu bauen, an Showdowns in aller Welt teilzunehmen und in verschiedenen Disziplinen sein Können zu beweisen. Mit dieser Entscheidung verschwindet aber auch die Polizei wieder aus dem Spiel und damit die spannenden Verfolgungsjagden.

Neu dabei: Ein ausgeklügeltes Tuningsystem, das sich auf die Fahrphysik der Wagen auswirkt und nicht allein auf die Optik. Als kleines Schmankerl spendiert EA Ihnen einen Windkanal, in dem Sie die Aerodynamik der Fahrzeuge testen. Die Autosculpt-Funktion ist ebenfalls wieder mit von der Partie. Damit änderten Sie bereits im Vorgänger **Need for Speed Carbon** diverse Wagenteile per Hand. Dieses Feature wollen die Entwickler sogar noch weiter ausbauen. Damit Sie Ihre Kreationen auch wieder in die Einzelteile zerlegen können, kommt ein von Fans lang herbeigesehntes Schadensmodell hinzu, das sich auf die Fahreigenschaften Ihres Boliden auswirkt. In den vorherigen Teilen verzichtete man darauf. Nur kleinere Kratzer waren nach Crashs an den Karren zu erkennen. Einen negativen Einfluss auf das Fahrverhalten hatten diese freilich nicht. Doch Entwickler EA Black Box hat noch mehr in petto. Bisher sieht nämlich alles danach aus, als ob die Amerikaner sich wieder auf eine detaillierte, realistische Grafik besinnen. Der Vorgänger strotzte nur so vor übertriebenen Glanzeffekten und fiel damit negativ bei den Fans auf. Der neue Look wirkt matter und dadurch realistischer. Auch legt die aufgebohrte Grafik den Schwerpunkt auf die Qualmdarstellung, die **Need for Speed Pro Street** zu einer Augenweide der anderen Art machen soll. In den USA kommt das Spiel bereits am 31. Oktober heraus. Europäer müssen sich ein paar Tage länger gedulden – bis zum 7. November. ❑

Info: www.ea.com/nfs/prostreet/



ID SOFTWARE

id-Tech-5 vorgestellt

Auf der Worldwide Developer's Conference von Apple stellte John Carmack, Technischer Direktor bei Entwickler id Software, die neue id-Tech-5-Grafik-Engine vor. „Wir haben schon länger im Geheimen an der Next-Generation-Technologie gearbeitet", verriet er während der Präsentation. Welches Spiel mit dem neuen Grafikgerüst entwickelt wird, verriet Carmack nicht – aber dass der Titel sowohl für Mac, Xbox 360, Playstation 3 als auch den PC erscheinen soll. Das Besondere an der Technik ist ihr Komfort. Wenn Entwickler den Grundstock für einen Level gelegt haben, machen sich Designer daran, ihn auszugestalten. Dabei soll es laut Carmack egal sein, wie viele Shader, Texturen oder andere grafische Schmankerln sie verwenden, die Performance bleibe gleich. Wie das in der Realität aussehen kann, verraten die Bilder zu diesem Artikel. Den Level zeigte Carmack während seiner Präsentation. Allerdings verneinte er Vermutungen, dieser sei bereits aus dem neuen Spiel. ❑

Info: www.idsoftware.com

MEDIEVAL 2: KINGDOMS

Mittelalter in der Redaktion

Was uns Sega in die PC-Games-Zentrale nach Fürth mitbrachte, hatte es in sich: Mark Sutherns, Marketing Manager bei Creative Assembly, zeigte uns ausführlich alle vier Kampagnen des **Medieval** 2-Add-ons **Kingdoms** (erscheint am 30. September). In einer atemberaubenden Schlacht demonstrierte er uns außerdem die neuen steuerbaren Hilfstruppen. Wir plauderten mit Mark über die verbesserte künstliche Intelligenz in **Kingdoms**. Die soll deutlich zugelegt haben und den Schwierigkeitsgrad „Hart" wieder zu dem machen, was man sich eben unter „Hart" vorstellt. Dabei gehen die Computerschergen deutlich überlegter vor als im Hauptprogramm. „Ihr werdet nicht mehr erleben, dass euch der Gegner sinnfrei mit kleinen Armeen angreift. Stattdessen attackiert er euch erst, wenn er wirklich eine reelle Chance sieht", so Mark. Soll heißen: Ihre Feinde werden immer zahlenmäßig oder technisch überlegen losschlagen. Noch spannender: Feinde erkennen die Schwachstellen Ihrer Verteidigung. Sammeln Sie etwa Ihre Soldaten im Osten, registrieren gegnerische Truppen Ihre ungeschützten Städte im Westen als lohnende Beute ... ❑

Info: www.totalwar.com


FANATISCHER GLAUBE | Ritter des Deutschen Ordens (rechts im Bild) sind mächtige Kämpfer, aber schwer zu rekrutieren.


WÜSTENSCHLACHT | Die Kreuzzüge im Nahen Osten stellen eine der vier neuen Kampagnen in **Kingdoms** dar.

PC GAMES LESER-CHARTS

EINZELSPIELER

1 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
THQ — Erscheinungsjahr: 2007
Tauchen Sie mit **S.T.A.L.K.E.R.** in die düstere und verseuchte Welt rund um Tschernobyl ein. Mittlerweile ist der Ego-Shooter für kleines Geld zu haben.

2 Gothic 3
Jowood — Erscheinungsjahr: 2006
Durch das Engagement der Fans wird das Rollenspiel aus Deutschland nun ständig weiterentwickelt. Die ersten Patches zur Bug-Behebung sind bereits erschienen.

3 The Elder Scrolls 4: Oblivion
Ubisoft — Erscheinungsjahr: 2006
Mit **Knights of the Nine** und **Shivering Isles** gibt es bereits zwei Erweiterungen, die den Rollenspiel-Kracher ergänzen. Unbedingt zuschlagen!

4 Anno 1701
Sunflowers — Erscheinungsjahr: 2006
Ohne Orks und andere böse Buben kommen Sie in diesem Strategiespiel gut aus. Statt ums Kämpfen kümmern Sie sich um Ihre Wirtschaft und Handelsbeziehungen.

5 Grand Theft Auto San Andreas
Take 2 — Erscheinungsjahr: 2005
Mit **GTA 4**, das noch in diesem Jahr erscheinen soll, findet die erfolgreiche Serie ihre Fortsetzung. Die Idee und Hintergrundgeschichte von **San Andreas** begeistern noch immer.

6 Half-Life 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005
Früher Revolution des Genres - Story und Grafik waren atemberaubend –, ist **Half-Life 2** heute das Basis-Spiel vieler beliebter Mods und des offiziellen **Episode One**.

7 Gothic 2
Jowood — Erscheinungsjahr: 2005
Gothic 2 ist nicht so fehlerhaft wie sein Nachfolger. Das Fantasy-Rollenspiel von Jowood besticht durch eine gute Story und einen markanten Helden.

8 Two Worlds
Topware — Erscheinungsjahr: 2007
Ein paar Bugs und vor allem die fehlerhaften Reitanimationen sind es, die für Frust unter den Fans sorgen. Ansonsten ist Topware der Rollenspiel-Einstand gelungen.

9 Call of Duty 2
Activision — Erscheinungsjahr: 2005
Mittlerweile bereitet sich die Community schon auf den vierten Teil der Serie vor. Allerdings spielt dieser nicht im Zweiten Weltkrieg.



DIR WERDEN WIR HELFEN! | Der mundfaule Gordon Freeman bekommt in **Half-Life 2** Unterstützung von Alyx und ihrem Vater.

10 Command & Conquer Generäle
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2003
Ein Teil der Serie, der mal ohne Tiberium und Aliens auskommt. Trotz **Command & Conquer 3 Tiberium Wars** bleiben die **Generäle** in den Charts.

UBIDAYS

Ubisoft stellt neue Spiele vor

Wir waren für Sie am 22. und 23. Mai zu Besuch in Paris, genauer gesagt im Carrousel du Louvre. Dort stellte Publisher Ubisoft im Rahmen der Ubidays seine kommenden Titel vor. Darunter Highlights wie **Assassin's Creed**, **Brothers in Arms: Hell's Highway** und natürlich **Splinter Cell Conviction**. Auch **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs** und der Ego-Shooter **Haze** waren vertreten. Selbst durften wir nicht Hand an die Titel legen, mussten uns stattdessen mit Trailern, Vorführungen und Informationen der Entwickler zufriedengeben. Konkrete Auskünfte waren allerdings rar gesät, da die Präsentationen eher Show- als Informations-Veranstaltungen glichen. Der negative Höhepunkt: die Ankündigung zu **Rayman Raving Rabbids 2** exklusiv für Nintendos Wii. Als „Gag" ließ man Kaninchen auf die Bühne – die Viecher zitterten sich vor Angst fast zu Tode ...
Die Ubidays galten als Ersatzveranstaltung für die kommende E3 in Santa Monica. Dort tritt Ubisoft nämlich nicht an. Erst auf der Games Convention (23. bis 26. August 2007) in Leipzig will der französische Publisher wieder vorstellig werden. Auf der DVD finden Sie selbstverständlich unser Video zu dem Event in Paris. ❑

Info: www.ubidays.com

FIFA 08

Der nächste Kick

In FIFA 08 haben Sie Zugriff auf über 30 Ligen – darunter die Bundesliga, aber auch die Mexican Primera Division! In diesem Jahr gibt es außerdem mehr Schussmöglichkeiten denn je. Der Ball erhält eine komplett von den Spielern unabhängige Physik und soll so noch realistischer fliegen. In FIFA 08 kommt erstmals der Be-a-Pro-Modus zum Einsatz. Dabei übernehmen Sie die Kontrolle über einen einzigen Kicker. Die Kamera fixiert den Protagonisten, den Sie durch eine seitlich angesetzte Verfolgerkamera (über die Schulter) steuern. Damit Sie nicht hilflos auf dem Feld herumirren, zeigen Ihnen Pfeile an, was als Nächstes zu tun ist. FIFA 08 erscheint im Herbst. ❑

Info: www.easports.com



KRÄFTIG | Schusstechnik und Ballphysik sollen in **FIFA 08** überarbeitet werden.



MYPCGAMES

Nur für Sie!

Auf pcgames.de haben Sie ab sofort unter myPCGames die Möglichkeit, Ihr persönliches Profil anzulegen, Blogs zu schreiben, Freunde im Gästebuch zu begrüßen oder Bilder hochzuladen. Natürlich völlig kostenlos! Ein Besuch lohnt sich auf jeden Fall! ❑

Info: www.pcgames.de



▲ **SCHADE!** | Wir durften keinen der vorgestellten Titel selbst anspielen.

◀ **CHILL-OUT** | Diverse Ruhezonen luden zum Entspannen ein. Hier wurden auch Interviews und Fachgespräche mit der Presse geführt.

TECHNIK | Ob die PC-Version genauso aussieht wie die abgebildete Xbox-360-Fassung, bleibt abzuwarten.



UMFRAGE

Der grafische Fokus der **FIFA**-Reihe lag bei der **07**er-Ausgabe auf den Konsolen. Was, wenn dies bei **FIFA 08** erneut passiert?

10 % Ich kaufe mir FIFA 08 nur für die Konsole.
12 % Ich kaufe FIFA 08 für den PC, egal, wie es aussieht.
45 % Ich bleibe bei Pro Evolution Soccer.
33 % Wenn das Gameplay stimmt, ist mir die Grafik egal.

Nehmen Sie teil unter: www.pcgames.de

PC GAMES LESER-CHARTS

MEHRSPIELER

1 Counter-Strike Source
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005

Interessant für Fans: Der neue Pro-Mod verbindet die Grafik von **Counter-Strike Source** mit dem Gameplay des Vorgängers.

2 Battlefield 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005

Große Schlachten im Verbund mit Action und Taktik: Trotz des bereits erschienenen Nachfolgers **Battlefield 2142** bleibt **Battlefield 2** angesagt.

3 World of Warcraft
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2005

Das bisher erfolgreichste Online-Rollenspiel. Schon im nächsten Jahr soll nach **The Burning Crusade** ein weiteres Add-on erscheinen.

4 Warcraft 3
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2002

Warcraft 3 bildet zusammen mit seinen Vorgängern die Grundlage für die Hintergrundgeschichte von **World of Warcraft**.

5 Command & Conquer 3 Tiberium Wars
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2007

Es geht wieder nur um das eine! Tiberium. Der charismatische Bösewicht Kane darf natürlich nicht fehlen. **C&C 3** bietet Strategie und Action gleichermaßen.

6 Call of Duty 2
Activision — Erscheinungsjahr: 2005

Im Mehrspieler-Modus ist **Call Of Duty 2** noch immer beliebt. Das unterhaltsame Gameplay und das gelungene Szenario machen es zu einem stimmungsvollen E-Sport-Titel.

7 Unreal Tournament 2004 (dt.)
Atari — Erscheinungsjahr: 2004

Mittlerweile nicht mehr so begehrt wie früher, aber immer noch erfolgreich: **UT 2004** (dt.) bietet spannende Modi und schnelle Action. **UT 3** erscheint noch in diesem Jahr.

8 Battlefield 2142
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2006

Der Sci-Fi-Shooter ist ähnlich erfolgreich wie **Battlefield 2**. Publisher Electronic Arts sorgte dafür, dass binnen kürzester Zeit grobe Fehler behoben wurden.

9 Diablo 2
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2000

Der Kampf gegen den Lord der Unterwelt fesselt immer noch viele Spieler. Monster jagen und Items sammeln bleibt im Trend.



ALT, ABER GUT | Auch wenn **Diablo 2** schon angestaubt ist, macht es noch immer einen Höllen-Spaß. Sie verstehen?

10 Call of Duty
Activision — Erscheinungsjahr: 2003

Wie sein Nachfolger kann sich auch **Call of Duty** in den Charts platzieren. Der erste Teil brachte einst frischen Wind ins Genre.

INTERVIEW MIT **QUINN DUFFY**

„Mit Luft- und See-Einheiten gibt es in Company of Heroes Probleme."

PC Games: Was wolltet ihr bereits unbedingt in **Company of Heroes** machen, konntet aber nicht – und bringt es dafür nun mit **Opposing Fronts**?

Duffy: „Wir haben jetzt mehr Zusammenarbeit im Team. Wenn ich zum Beispiel in **Company of Heroes** aufseiten der Achsenmächte spielte und eine meiner Spezialaktionen zur Verteidigung der Territorien verwendete, profitierte mein Mitspieler nicht davon. Nun wirken sich die Spezialfähigkeiten auf das ganze Team aus, sodass du gezwungen bist, an die Konsequenzen für deine Mannschaft zu denken."

PC Games: Warum habt ihr keine Luft- und See-Einheiten? Die würden das Spiel doch weitaus deutlicher erweitern!

Duffy: „Mit Luft- und See-Einheiten haben wir uns seit Anbeginn der Entwicklung von **Company of Heroes** intensiv beschäftigt. Da ergeben sich aber eine ganze Menge Probleme, zum Beispiel bei Schiffen die schiere Größe. Im **Company of Heroes**-Universum arbeiten wir mit realistischen Größenverhältnissen. Selbst ein kleines Schiff wäre locker 100 Meter lang. Es ist beinahe unmöglich, solche Kolosse nahtlos ins Gameplay einzufügen. Es kann sein, dass wir in zukünftigen **CoH**-Teilen derartige Einheiten unterbringen, aber in **Opposing Fronts** ist das nicht der Fall."

PC Games: Wie sieht es mit einer implementierten Voice-Chat-Funktion wie in **Command & Conquer 3 Tiberium Wars** aus?

Duffy: „Da bin ich geteilter Meinung. Ich liebe es natürlich, im Teamplay mit meinen Freunden auf diese Weise zu kommunizieren. Aber ich bin nicht so angetan von Bekanntschaften über mein Headset in Team- und Ranglisten-Spielen mit zufällig gewählten Teilnehmern. Aber mal sehen, was die Zukunft bringt."

PC Games: Welche neuen Möglichkeiten bietet **Opposing Fronts** für den Mehrspielermodus?

Duffy: „Wir haben uns vorgenommen, gleich von Anfang an die Rolle des Teamplays zu verstärken. Mit den Armeen aus dem ersten **Company of Heroes** gibt es natürlich schon Stärken und Schwächen auf jeder Seite, aber wir bauen das weiter aus. Im Hauptspiel sind die Achsenmächte halt etwas defensiver – aber mit **Opposing Fronts** kommen die Briten hinzu, die sich deutlich defensiver spielen. Die Alliierten in **Company of Heroes** sind eine mobile Fraktion – und die Panzer Elite ist noch einmal ein ganzes Stück agiler. Nun werden sich beide Armeen richtig gut ergänzen, wenn ein Spieler defensiv und der andere offensiv agiert. Auch bei den Erweiterungsmöglichkeiten jeder Armee kannst du dich besser spezialisieren. Die Royal Canadian Artillery zum Beispiel ist eine enorme Verbesserung der Artillerie und erlaubt es dir, dich wirklich auf die Unterstützung für deinen Mitspieler festzulegen. Das ist insgesamt eine wunderbare Mischung, aus der sich viele Taktiken ergeben."

PC Games: Und welche Rolle spielt das Wetter dabei?

Duffy: „Hier spielen wir immer noch verschiedene Szenarien durch. Es gibt eine unglaubliche Fülle an Möglichkeiten. Denk nur an die offensichtlichen Dinge wie Sichtweite und Geschwindigkeit, an unbegehbare Bereiche, an eine dynamische Karte ..."



QUINN DUFFY ist Senior-Designer bei Relic.

PC Games: Was ist deine Lieblingseinheit und warum?

Duffy: „Ich stehe immer noch auf Infanterie! Ich mag die britischen Soldaten im Spiel sehr. Wir haben bei unseren Nachforschungen herausgefunden, dass die Briten tatsächlich nicht sonderlich kreativ im Angriff waren, aber dafür richtig gut in der Defensive. Das wollten wir unbedingt ins Spiel bringen. Ich mag dieses Spielgefühl sehr."

DER HERR DER RINGE

PC-Games-Sonderheft

Zu Codemasters' Online-Rollenspiel **Der Herr der Ringe Online** liegt ab Anfang Juli unser Sonderheft am Kiosk. Darin finden Sie detaillierte Klassenguides, Lösungen für die Instanzen Agamaur und Hügelgräber. Außerdem erklären wir Ihnen das Handwerk, geben allgemeine Tipps für Einsteiger und helfen Ihnen beim PvP. ❑

Info: www.pcgames.de



Wilkinson Cup - die letzte Chance

ENDSPURT | Die dritte Saison beginnt: Lassen Sie mit **Need for Speed Carbon** die Reifen quietschen und sichern Sie sich fette Preisgelder.

Auf zum Endspurt: Der Wilkinson Cup 2007 geht ab sofort in die abschließende dritte Rennrunde. Das ist also Ihre letzte Chance, in dieser Saison noch mitzumachen und dicke Preise abzusahnen!

Sie haben Benzin im Blut? Dann sind Sie hier genau richtig! Die Cup-Teilnehmer fahren sowohl am PC als auch auf der Xbox 360 mit **Need for Speed Carbon** um die Wette. Der Online-Wettkampf findet unter der Federführung der renommierten Electronic Sports League und der Consoles Sport League statt, Initiator ist Markenhersteller Wilkinson. Den schnellsten Rennpiloten winken natürlich satte Gewinne – am Ende der Saison fahren die besten PC- sowie Xbox-360-Piloten jeweils um:

1. Platz: 1.000,- €
2. Platz: 500,- €
3. Platz: 250,- €
4.-10. Platz: 1 Jahr gratis rasieren

– mit dem neuen Quattro Titanium Energy von Wilkinson plus 24 Klingen.

In die Liga einsteigen können Sie jederzeit und kostenlos. Alles, was Sie brauchen, ist ein PC oder eine Xbox 360 sowie ein Exemplar des Spiels **Need for Speed Carbon**. Melden Sie sich ganz bequem auf der Homepage www.wilkinson-cup.de an und schon können Sie Gas geben. Auf der Website finden Sie zudem alle Informationen zu der Liga, aktuelle Events, Platzierungen, News und Galerien.

Sie wollen das Rennflair auch ohne eigene Konsole oder PC hautnah miterleben? Dann kommen Sie einfach zum Live-Event auf die Games Convention in Leipzig. Dort finden Sie einen extragroßen Wilkinson-Stand inklusive eines üppigen Rahmenprogramms (weitere Details siehe Info-Kasten rechts).

Info: www.wilkinson-cup.de

MITMACHEN! | Auf www.wilkinson-cup.de können Sie sich kostenlos registrieren und Ihren Platz in der Spieler-Rangliste erobern. Geben Sie Gas – es lohnt sich!



SOFORT VOLLGAS | Während der Live-Events zeigen Sie bei spontanen Blitzturnieren, wie schnell Sie sind. Hier zu sehen: der Tuning-Golf im Movie Park Germany in Bottrop-Kirchhellen.



Veranstaltung:
Wilkinson Cup Live-Events
23.-26.08.07 Games Convention Leipzig
Auf der Games Convention in Leipzig warten auf alle begeisterten Rennfahrer: Racing-Seats, der Wilkinson-Rasierstand, Blitzturniere mit wertvollen Sachpreisen sowie ein kostenloses Fotoshooting mit den hübschen Cup-Polizistinnen.



FRONTLINES: FUEL OF WAR

Olli in NY

New York ist eine Reise wert, vor allem, wenn man noch ein tolles Spiel gezeigt bekommt! PC-Games-Mann Oliver Haake besuchte die THQ-eigenen Kaos Studios und durfte stundenlang den kommenden Mehrspieler-Shooter **Frontlines: Fuel of War** spielen. Standesgemäß reichten die Entwickler dazu Pizza und Cola. Auch wenn die gezeigte Version noch im Alpha-Stadium ist, das große Potenzial ist bereits jetzt, über ein halbes Jahr vor dem Erscheinungstermin, zu sehen. Wir sind sehr gespannt. ❑

Info: www.frontlinesgame.com

GAMES CONVENTION 2007

Vorverkauf

Sie wollen auf die Games Convention 2007? Fein, alle Saturn-Filialen bieten ab sofort Eintrittskarten an. Wenn Sie nicht die Muße haben, den nächsten Markt ausfindig zu machen, dann können Sie auch online Tickets kaufen. Die Messe findet vom 23. bis zum 26. August statt.

Kosten (ggf. zzgl. Buchungsgebühr):
Tageskarte: 12,00 Euro
Tageskarte (ermäßigt): 8,50 Euro
Dauerkarte: 29,50 Euro ❑

Info: www.saturn.de/gc07



STIMMEN AUS DER COMMUNITY: „Wirken sich Spiele positiv auf Ihr Leben aus?"

[**User: fragee** | „Ich konnte durch Spiele meinen englischen Wortschatz aufbessern."]

[**User: SteGERSTENBERG** | „Mein Orientierungssinn ist besser geworden."]

[**User: MsDosFan** | „Ich habe mir dank der vielen Rennspiele fürs Autofahren den vorausschauenden Blick angewöhnt."]

[**User: Hard-2-Get** | „Mein Reaktionsvermögen hat sich verbessert."]

[**User: KONNAITN** | „Ich ziehe kaum einen Nutzen aus dem Hobby."]

Umfrage vom 7. Juni 2007 auf: www.pcgames.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Publisher	Erscheinungsjahr
1	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Erscheinungsjahr: 2007
2	Loki: Im Bannkreis der Götter	Crimson Cow	Erscheinungsjahr: 2007
3	Two Worlds	Topware	Erscheinungsjahr: 2007
4	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	Erscheinungsjahr: 2007
5	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Erscheinungsjahr: 2007
6	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Erscheinungsjahr: 2007
7	Counter-Strike Source	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2005
8	Command & Conquer 3 (Kane Edition)	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
9	Command & Conquer 3	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
10	Die Sims 2: H&M Fashion Accessoires	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007

[Quelle:] SATURN

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Mach‘s noch einmal, Konami!

Publisher Konami kündigt harte Konkurrenz für Electronic Arts‘ FIFA 08 an. Mit **Pro Evolution Soccer 2008** kommt der Nachfolger der zurzeit besten Fußball-Simulation auf den Markt. Besonderes Augenmerk legen die Entwickler auf die KI. Durch ein System namens Teamvision sollen die Computerkicker das Spielverhalten analysieren, daraus lernen und sich der Situation dynamisch anpassen. Auch grafisch muss sich PES 2008 nicht vor seinem Konkurrenten verstecken. So bekommen die Fußballer komplexe Gesichtsanimationen und neue athletische Bewegungen spendiert, die Grafik wird auf das Niveau von Next-Gen-Konsolen gehoben. PES 2008 kommt im Herbst dieses Jahres in den Handel. ❑

Info: www.games.konami-europe.com



AUFPOLIERT | Grafisch hat Konami ganze Arbeit geleistet. Next-Gen ist somit im Fußball angekommen.

PENNY ARCADE ADVENTURES
Ron Gilbert hilft



Ron Gilbert hilft bei der Entwicklung des kommenden Adventures **Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness**. Gilbert ist einer der wichtigsten Adventure-Pioniere und als Designer für Kultspiele wie **Monkey Island**, **Maniac Mansion** oder **Zak McKracken** mitverantwortlich. Die Penny-Arcade-Comics gehören im Internet zu den witzigsten Parodien auf die Spielebranche und erfreuen sich großer Beliebtheit. Das Spiel wurde bereits im August 2006 angekündigt, erst im Mai 2007 gab Entwickler Hothead Games jedoch die Mitarbeit Ron Gilberts bekannt. Wann genau der Titel erhältlich sein wird, steht noch nicht fest. Über eine Ladenversion ist bisher nichts bekannt – man wolle sich, ähnlich wie Entwickler Telltale Games mit **Sam & Max**, auf das Internet konzentrieren und die **Penny Arcade Adventures** im Episodenformat realisieren. Die **Sam & Max**-Episoden wurden bisher über die Steam-ähnliche Plattform Game-Tap vertrieben, erst in diesem Jahr bringt Jowood eine deutsche **Sam & Max**-Version in die Läden. Ob mit den **Penny Arcade Adventures** am Ende das Gleiche passiert? ❑

Info: www.penny-arcade.com

SIM CITY SOCIETIES
Stadt, Land, Fluss

Mit **Sim City Societies** kündigt Electronic Arts den fünften Teil der beliebten Städtebau-Simulation an. Nicht Maxis (**Die Sims**), sondern Tilted Mill (**Caesar 4**) entwickelt diesmal den Titel. Damit gehen gravierende Änderungen einher – **Sim City Societies** soll weg vom alten Spielprinzip und hin zu neuen Ufern. Das Hauptaugenmerk liegt nun auf den unterschiedlichen Bevölkerungsschichten und nicht mehr auf optimaler Infrastruktur und brummender Wirtschaft. Tilted Mill entfernt sich ebenfalls von einer realitätsnahen Umsetzung. Vielmehr erbauen Sie nun Themenstädte – visionäre Zukunftsmetropolen mit schwebenden Autos oder romantische Dörfer mit Pferdekutschen. Ihnen stehen über 350 Gebäudetypen zur Verfügung, alle Elemente sind frei kombinierbar. Sie finden sogar heraus, was passiert, wenn sich widerspenstige Bürger in einer Diktatur offen gegen die Staatsgewalt auflehnen. Im November beginnt der Bau auf Ihrem PC. ❑

Info: www.electronic-arts.de



JAHRMARKTSTIMMUNG | Durch solche Themenbauten gestalten Sie jede Stadt nach Ihren Wünschen.

SPIELE UND TERMINE 08/07

Unsere Übersicht zeigt die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem verraten wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – Bilder, Videos, Vorschauen.

(Änderungen vorbehalten)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden/geplant

SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	INHALT AUF PCGAMES.DE		
				BILDER	VIDEO	VORSCHAU
Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel	Eidos	Oktober	●	●	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	●	●	●
Alone in the Dark	Action-Adventure	Atari	4. Quartal	●	●	●
Anno 1701: Der Fluch des Drachen	Aufbauspiel	Ubisoft	3. Quartal	●	–	–
Bioshock	Ego-Shooter	Take 2	August	●	●	●
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter	Ubisoft	4. Quartal	●	●	–
Call of Duty 4: Modern Warfare	Ego-Shooter	Activision	3. Quartal	●	●	–
Clive Barker's Jericho	Ego-Shooter	Codemasters	4. Quartal	●	●	●
Codename: Panzers - Cold War	Strategiespiel	10tacle	4. Quartal	●	–	–
Crysis	Ego-Shooter	Electronic Arts	3. Quartal	●	●	●
Das Schwarze Auge 4: Drakensang	Rollenspiel	Dtp	1. Quartal 2008	●	●	●
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	Aufbauspiel	Ubisoft	September	●	–	●
Elveon	Action-Adventure	10tacle	2008	●	●	●
Empire Earth 3	Strategiespiel	Vivendi	Herbst	●	●	●
Enemy Territory: Quake Wars	Mehrspieler-Shooter	Activision	2007	●	●	●
Fable 2	Rollenspiel	Microsoft	2007	●	–	–
Field Ops	Strategiespiel	The Games Company	August	●	●	●
Frontlines: Fuel of War	Mehrspieler-Shooter	THQ	4. Quartal	●	●	●
Gods and Heroes: Rome Rising	Online-Rollenspiel	Sony	2007	●	●	●
Grand Theft Auto 4	Action-Adventure	Take 2	19. Oktober	●	●	–
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	–	–	–
Guild Wars: Eye of the North	Online-Rollenspiel	NC Soft	3. Quartal	●	–	–
Half-Life 2: Episode Two	Ego-Shooter	Electronic Arts	9. Oktober	●	●	–
Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	2007	●	●	●
Juiced 2: Hot Import Nights	Rennspiel	THQ	3. Quartal	●	●	–
Kane & Lynch: Dead Men	Action-Adventure	Eidos	2007	●	●	●
Left 4 Dead	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2007	●	–	●
Mercenaries 2	Action-Adventure	Electronic Arts	4. Quartal	●	●	–
Moto GP 07	Rennspiel	THQ	3. Quartal	●	–	–
Sacred 2	Action-Rollenspiel	Take 2	1. Quartal 2008	●	●	●
Sega Rally	Rennspiel	Sega	Herbst	●	●	–
Starcraft 2	Strategiespiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt	●	●	–
Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	Nicht bekannt	●	●	●
Stranglehold	Action-Adventure	Midway	Sommer	●	●	●
The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	Nicht bekannt	●	●	●
The Witcher	Rollenspiel	Atari	September	●	●	●
Turning Point: Fall of Liberty	Ego-Shooter	Codemasters	4. Quartal	●	–	●
Universe at War: Earth Assault	Strategiespiel	Sega	Nicht bekannt	●	●	●
Unreal Tournament 3	Mehrspieler-Shooter	Midway	2007	●	●	●
War Leaders: Clash of Nations	Strategiespiel	The Games Company	Dezember	●	–	–
Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	GOA	1. Quartal 2008	●	●	●
World in Conflict	Strategiespiel	Vivendi	2. Quartal	●	●	●



GEWINNSPIEL

WIR VERLOSEN IN ZUSAMMENARBEIT MIT DATA BECKER JE FÜNF KOMPENDIEN UND LÖSUNGSBÜCHER ZUM ONLINE-ROLLENSPIEL **DER HERR DER RINGE ONLINE**. SIE MÖCHTEN GEWINNEN? DANN BEANTWORTEN SIE EINFACH FOLGENDE FRAGE:

Wie lautet der Vorname des Herr-der-Ringe-Autors Tolkien?

A | John Robert Reuel
B | John Rambo Reuel
C | John Ronald Reuel

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Schicken Sie die Antwort und Ihre Adresse mit dem Betreff „Herr-der-Ringe-Gewinnspiel" an **hdr@pcgames.de**. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und DATA BECKER GmbH & Co. KG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Der **Einsendeschluss** ist der **16. Juli 2007**.

EUROPAS GEILSTE SPIELVEREINIGUNG!



Hol´ dir gleich deine Eintrittskarte für die größte Spiele- & Entertainment-Messe Europas: Die Games Convention in Leipzig! Tickets gibt´s im SATURN oder unter www.saturn.de/gc07

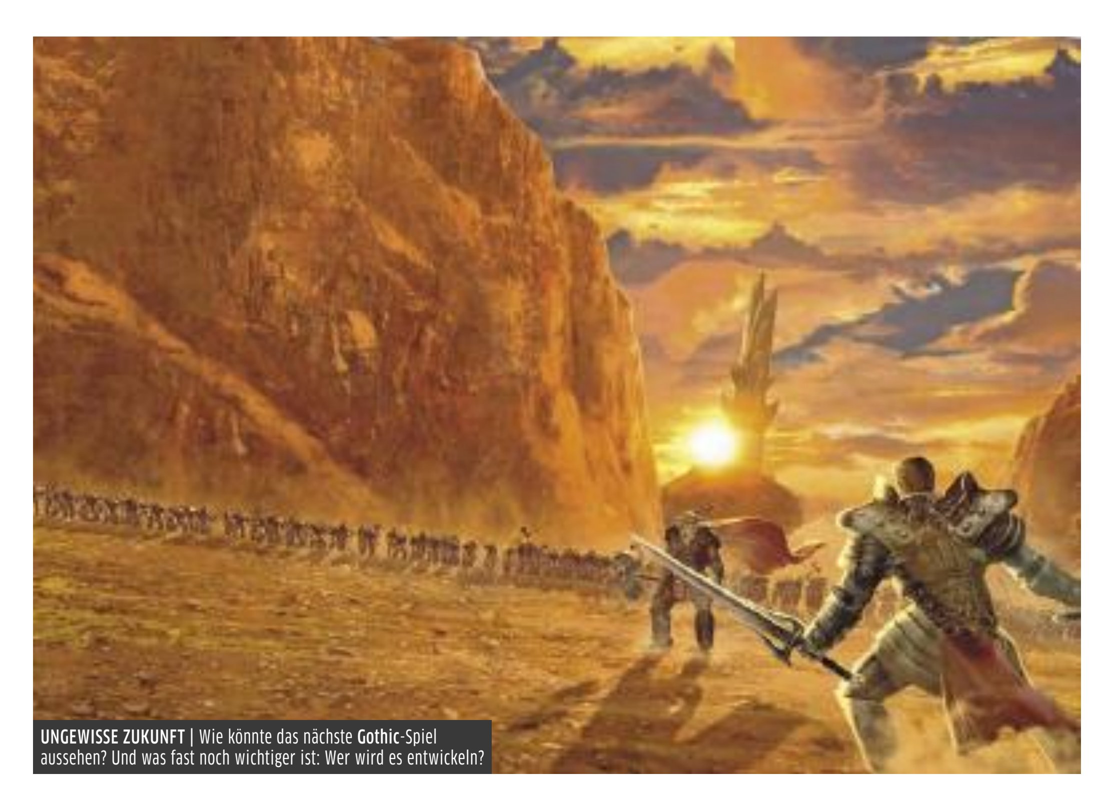
Tipp: Das Ticket kannst du auch in Leipzig als Fahrkarte für die öffentlichen Verkehrsmittel zur Messe nutzen!

SATURN

GEIZ IST GEIL!

Von: Christoph Holowaty, Felix Schütz und Sebastian Weber

Nach der Trennung vom Gothic-Erfinder plant Jowood den vierten Teil in Eigenregie – doch welchem Studio ist das Mammutprojekt überhaupt zuzutrauen?



UNGEWISSE ZUKUNFT | Wie könnte das nächste **Gothic**-Spiel aussehen? Und was fast noch wichtiger ist: Wer wird es entwickeln?

GOTHIC 4

Heldenschmiede gesucht

Wenn renommierte Spieleschmieden aufgekauft werden oder Großkonzerne Rechte an bekannten Spielen erwerben, wittert die jeweilige Fangemeinde die drohende Katastrophe so zielsicher wie ein Bergwacht-Rettungshund einen metertief Verschütteten. Manche dieser Übernahmen entpuppen sich tatsächlich als Endstation für beliebte Spieleserien und selbst legendäre Titel wie **Ultima** verschwinden nach der Übernahme von Entwicklern einfach von der Bildfläche. Andere Fusionen verlaufen glimpflicher und scheinen beliebten Spielen überhaupt erst eine Zukunft zu erschließen – etwa bei der **Siedler**-Reihe nach dem Aufkauf des Mülheimer Entwicklers Blue Byte durch den französischen Spielериesen Ubisoft. Was der österreichische Publisher Jowood Ende Mai verkündete, schlug bei der **Gothic**-Fangemeinde jedenfalls wie eine Bombe ein. Die seit November 2006 geführten Vertragsverhandlungen zur Fortsetzung des Rollenspiel-Epos mit **Gothic**-Erfinder Piranha Bytes seien gescheitert, hieß es. In Zukunft würde nicht mehr die Essener Spieleschmiede den vierten Teil der wichtigsten deutschen Rollenspielserie produzieren, sondern Jowood wolle die Reihe in Eigenregie fortführen. Ein Entwickler, dem man die Bewältigung des Millionenprojektes zutraut, muss derweil erst noch gefunden werden. An den eigenen Studios hatte Jowood nämlich bereits den Rotstift angesetzt und die Niederlassungen nach und nach geschlossen.

> „Wir sind in Kontakt mit einem guten Studio .“
>
> Dr. Albert Seidl, CEO Jowood

Entsprechend verstört reagierte die Fangemeinde, als Piranha Bytes nach dem Bruch auch noch die Entwicklung weiterer Patches absagen musste. „Nach dem Release von **Gothic 3** haben wir aus eigenem Antrieb und auf eigene Rechnung Patches veröffentlicht, um der Verantwortung gegenüber den Fans gerecht zu werden und die wesentlichen Fehler zu beheben“, erklärt Piranha-Mitgründer Michael Hoge. „Darüber hinaus waren inhaltliche Änderungen an **Gothic 3** geplant, die nur im Rahmen einer Entwicklung von **Gothic 4** möglich gewesen wären – jetzt müssen wir uns damit abfinden, dass aus unseren Plänen nichts mehr wird, denn wir haben als kleines Team einfach nicht die Kapazitäten, so etwas mal eben ‚nebenbei‘ zu machen – wir brauchen unsere ganze Kraft für unser neues Projekt.“

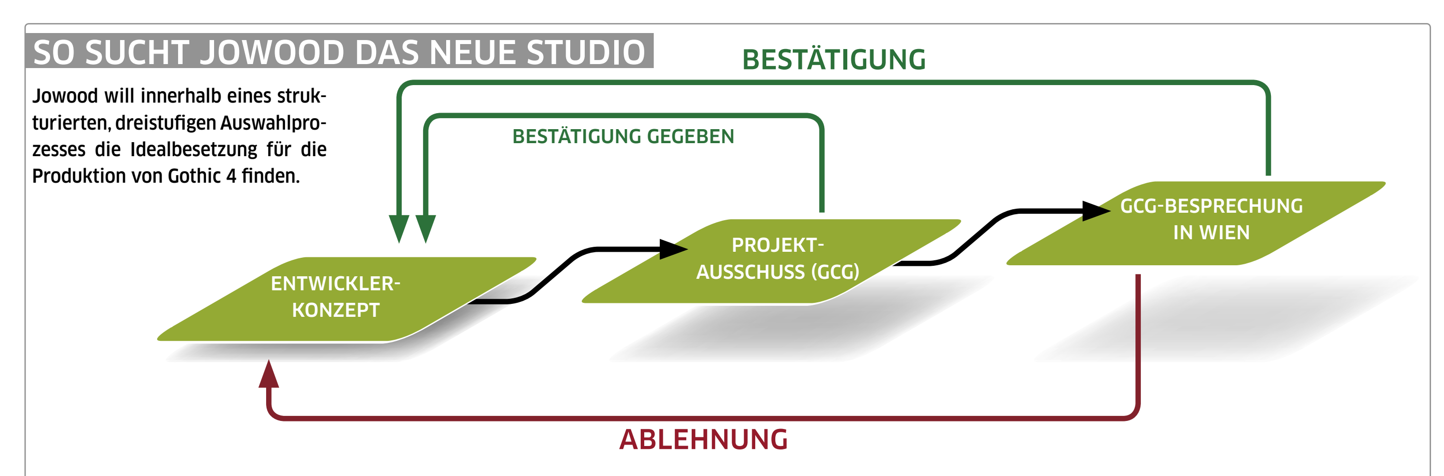
Da bleibt die Frage, ob ein vierter Teil von **Gothic** ohne das Mitwirken von Piranha Bytes wirklich noch die Elemente haben wird, mit denen die Serie zum wichtigsten deutschen Rollenspiel avancierte. Piranha Bytes hatte sich nämlich Mitte der Neunzigerjahre mit innovativer Technologie, wegweisenden Story-Elementen, einem einzigartigem Mittelalter-Ambiente im Spiel und nicht zuletzt einer fast schon beängstigenden Risikobereitschaft hinsichtlich der eigenen Existenz von einer Vier-Mann-Klitsche zu einem der bedeutendsten einheimischen Entwickler hochgearbeitet. Über Einzelheiten, wie es zum Zerwürfnis gekommen ist, schweigen sich beide Parteien währenddessen hartnäckig aus – zu prekär scheint die im Hintergrund stehende Vertrags- und Rechtslage zu sein.

Dabei präsentierte sich Piranha Bytes‘ Soundmagier Kai Rosenkranz bei einer Autogrammstunde im Nürnberger Media Markt am 13. Oktober vergangenen Jahres noch bester Laune. Umringt von **Gothic**-Fans signierte der Komponist des Monumental-Soundtracks zum Verkaufsstart des so lange angekündigten und dann doch wieder verschobenen dritten Teils geduldig Sammler-Editionen, plauderte mit Spielern, gab Interviews. Doch bei aller Leutseligkeit schwang auch mehr als nur eine Spur Erleichterung mit. Die Veröffentlichung von **Gothic 3** geriet nämlich noch in der Endphase der Produktion zur waschechten Zitterpartie.

Bis zur letzten Minute hatte das Piranha-Team fieberhaft an einer verkaufsfähigen Version gefeilt und schließlich sogar nochmals das bereits an das Presswerk verschickte Goldmaster erneut zurückgezogen. Nach dem bereits verschobenen Veröffentlichungs-

SO SUCHT JOWOOD DAS NEUE STUDIO

Jowood will innerhalb eines strukturierten, dreistufigen Auswahlprozesses die Idealbesetzung für die Produktion von Gothic 4 finden.



Jowood setzt bei der Auswahl des idealen Entwicklerstudios für die Produktion von Gothic 4 auf ein dreistufiges Selektionssystem.
Zunächst schickt der Entwickler sein Konzept an den zuständigen Projektausschuss, der aus Spielespezialisten des Unternehmens besteht und bei Jowood die sogenannte Game Consulting Group (GCG) bildet. Diese trifft sich alle zwei Wochen in Wien, diskutiert und berät die eingereichten Vorschläge. Dabei verlangt Jowood eine Vielzahl an Informationen über das jeweilige Studio, etwa die Eigentümerschaft, Mitarbeiterzahl und Finanzierung.
Bezogen auf das Spiel will der Publisher neben Informationen über den Handlungsverlauf, die verwendeten Entwicklungswerkzeuge und die anvisierte Spielzeit auch das wesentliche Verkaufsargument wissen.

termin, der ursprünglich Mitte des vergangenen Jahres angepeilt worden war, hagelte es für die dann im September endlich fertig gestellte Testversion nämlich von Seiten der Fachredaktionen vernichtende Kritik. Wegen teils haarsträubender Programmfehler verweigerten einige Magazine eine Bewertung, andere stuften das fehlerbehaftete Spiel herunter oder kündigten Nachtests der Verkaufsversion an. Häufige Abstürze beim Speichern, unverständliche KI-Aussetzer und unkontrollierbare Mauszeiger machten das Fantasy-Epos in der Testversion tatsächlich zum digitalen Gruselkabinett. Dabei hatte Jowood eigens die 21 Mitarbeiter des im April 2006 in Rumänien als Tochterunternehmen gegründeten Qualitätssicherungsstudios Quantic Labs als Tester auf den Titel angesetzt – jedoch ohne unmittelbar greifbaren Erfolg.

„Die ersten Presse-Artikel waren natürlich ein Schlag ins Gesicht, den wir auch selber mitverschuldet haben", gab Rosenkranz zu. „Wir werden so lange das Thema Gothic 3 nicht ad acta legen, bis das Spiel fehlerfrei spielbar ist." Die Begeisterung und Erwartungshaltung um den dritten Teil der Rollenspielsaga war trotz der Enttäuschung der professionellen Spielekritiker über die Bugs bei den Fans enorm. Die brillante Grafik, die enorme Spieltiefe und die dichte Atmosphäre, die nicht zuletzt durch die zahlreichen skurrilen Charaktere im Spiel aufkam, setzte tatsächlich wieder Maßstäbe in Serie und Genre gleichermaßen. Gut eine halbe Million Exemplare konnten in kurzer Zeit weltweit abgesetzt werden. „Nach dem ganzen Stress beginnt für uns Entwickler nun die schöne Zeit", freute sich Rosenkranz seinerzeit. Doch der Star-Komponist irrte in zweierlei Hinsicht. Einmal wies auch die Verkaufsversion eine ganze Reihe von schweren Programmfehlern auf, die Piranha Bytes nach und nach per Patch beheben musste. Und dann gärte es im Hintergrund bald zwischen Publisher und Entwickler. Nachdem Jowood schließlich die Übernahme der Marke Gothic und die Trennung von Piranha Bytes angekündigt hatte, schrieb die Aktiengesellschaft aus der Alpenrepublik das Projekt öffentlich aus.

Zwar bleibt im Dunkeln, welche und wie viele Studios sich um den Auftrag bemühen, doch Jowood ließ alsbald wissen, dass man sich in Gesprächen mit potenziellen Entwicklern für Gothic 4 befinde. Dabei werde besonders „auf sehr hohen Qualitätsstandard sowie eine abschließend fehlerfreie Programmierung des Spiels fokussiert", heißt es in einer Erklärung. Während letztere Bemerkung den Grund für das Zerwürfnis zumindest aus Sicht von Jowood erklärt, bleibt der Vergabestatus für das Projekt derzeit nebulös.

Noch gut vier Wochen vor Ende der bis 22. Juni laufenden Ausschreibung schien sich die Wahl des Entwicklungsstudios nämlich bereits überraschenderweise auf einen bestimmten Kandidaten eingeengt zu haben, folgt man den Ausführungen von Jowood-Vorstandschef Dr. Albert Seidl. „Wir

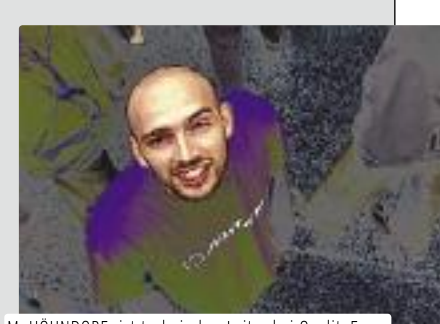


Abgebildet sind die drei meistgenannten Gründe. **Nehmen Sie teil unter:** pcgames.de

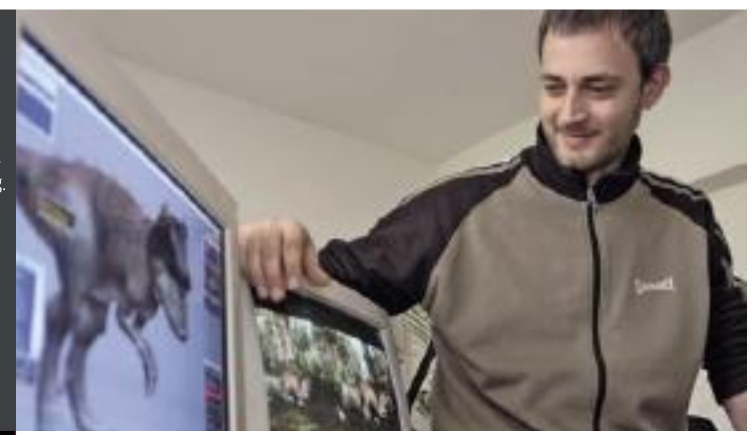
INTERVIEW MIT MICHAEL HÖHNDORF

„Das Leveldesign ist der buganfälligste Bereich."

PC Games: Wo sehen Sie als technischer Leiter der Qualitätssicherungsfirma QualityFour den buganfälligsten Bereich bei Spielen?
Höhndorf: „Das Leveldesign ist von der Anzahl der möglichen Fehler sicherlich der anfälligste Bereich – spätestens seit den opulenten Grafiken in Spielen. Allerdings sind Fehler in AI, Quest- oder Wertungssystemen von einschneidendem Erlebnis für den Spieler.
Fehlerpunkte in Entwicklungsstudios sind meist in deren Struktur zu suchen. Es kommt immer wieder vor, das keine Verantwortlichen und deren Bereiche definiert werden, Zeiten falsch kalkuliert und keine Freiräume geplant sind. Dies durchkreuzt oftmals den Projektplan, sofern überhaupt einer geschrieben ist."
PC Games: Nehmen die Studios Bugs manchmal einfach in Kauf?
Höhndorf: „Gerade bei der Qualitätssicherung hat sich in den letzten Monaten einiges getan. Von kleinen Entwicklungsstudios wie vs-digital bis zu unserem größten Kunden Ascaron sind sich viele Entwickler inzwischen des Problems bewusst und versuchen, mit professioneller Hilfe ein qualitativ hochwertiges Produkt auf den Markt zu bringen. Ein Entertainmentprodukt zu schaffen ist immer eine künstlerische wie wirtschaftliche Gratwanderung: So viel Chaos wie nötig und so viel Struktur wie möglich! Das sollte das Credo sein, was aber noch nicht überall angekommen ist. Wie eingangs erwähnt, ist die Branche offensichtlich im Umbruch."


M. HÖHNDORF ist technischer Leiter bei QualityFour.





▶ **NATURBURSCHE** | Piranhas Grafikchef Horst Dworzcak setzte bei **Gothic 3** auf eine lebensechte, organisch wirkende Spielumgebung.

◀ **FANTASIEVOLL** | Piranha-Mitgründer Mike Hoge kann sich nach Ablauf der Vertragsbindung einen neuen **Gothic**-Teil auch unter Piranha-Regie vorstellen.

DEUTSCHE SPIELE UND IHRE BUGS

Im Laufe der letzten Dekade wurden in Deutschland großartige Spiele entwickelt. Leider hatten viele von ihnen mit schweren Bugs zu kämpfen.



Anno 1503 Schwache Wegfindung, herumzickende Schiffe und ein zu hoher Schwierigkeitsgrad – die Patches besserten nach, brachten jedoch nie den lange versprochenen Mehrspielermodus.



Anstoß 2007 Fehlende Grafikelemente und am gleichen Spieltag stattfindende Pokal- und Länderspiele trüben den Spaß. Nach fünf Patches stellte der Entwickler den Support ein, daher bleiben manche Bugs bestehen.



Bundesliga Manager 97 Viele Macken wurden mit Patch 1.30 ausgemerzt. Es blieben jedoch Probleme bei Gehaltsverhandlungen und Spielertransfers. Top-Kicker ließen sich auf 200 DM Monatsgehalt drücken oder brachten beim Kauf sogar noch Geld mit.



Die Gilde 2 Abstürze, zig Fehler im Spielablauf, schwache Performance bis hin zur Unspielbarkeit – schon der erste Patch behob mehr als 400 Bugs. Drei weitere Updates folgten.



Die Siedler 4 Darstellungsfehler, keine Tonwiedergabe, Abstürze, Probleme beim Speichern und Laden – mehr als 76 Prozent unserer Leser hatten mit **Die Siedler 4** technische Schwierigkeiten.



Gothic 3 Unlösbare Quests, Abstürze, versagende KI von Monstern und NPCs, Balancing-Tücken. Das Rollenspiel war spürbar unfertig, erst eine Handvoll Patches behob die gröbsten Macken.



Restricted Area Häufige Abstürze, fehlende NPCs und überschriebene Speicherstände torpedierten den Spielspaß. Neun Updates waren nötig, um das Action-Rollenspiel zu retten.



Söldner: Secret Wars Der Multiplayer-Shooter war anfangs bis zur Unspielbarkeit verbuggt – es folgten zahllose Patches, die das Spiel maßgeblich verbesserten, auch wenn der instabile Netzcode nach wie vor Performance-Probleme hat.



Sacred Das Action-Rollenspiel kämpfte mit Quest-Bugs, Balancing-Problemen und einem unfairen Mehrspieler-Modus. Mehrere Updates und ein Add-on behoben diese Schwächen.



The Fall Zunächst war das Endzeit-Rollenspiel nahezu unspielbar. Speicherstände ließen sich oft nicht laden und das Game ruckelte selbst auf schnellen PCs. Patches behoben die meisten Probleme. Eineinhalb Jahre nach dem Release erschien mit **The Fall: Reloaded** eine stark überarbeitete Version.

stehen in engem Kontakt mit einem guten und qualifizierten Entwicklungsstudio", verkündete Seidl in einem Interview mit Börse-Express. „Unser Ziel ist es, vertraglich rasch alles unter Dach und Fach zu bringen und die Entwicklung der **Gothic**-Fortsetzung mit neuem Code zügig voranzutreiben."

Für zusätzliche Verwirrung sorgten in der Zwischenzeit gegensätzliche Verlautbarungen der einstigen Partner darüber, wer überhaupt die Markenrechte an **Gothic** hält und Spiele unter diesem Titel entwickeln und veröffentlichen darf. Dabei ist die vollständige oder teilweise Übertragung von Markenrechten im Rahmen von Publishingverträgen zwischen Entwickler und Vertriebsfirma eigentlich nichts Ungewöhnliches. Den ersten spektakulären Abschluss dieser Art tätigte das finnische Studio Remedy Entertainment, das im Mai 2002 zum Start der Entwicklung von **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** sämtliche Markenrechte und auch die Eigentümerschaft an bestimmten Technologien wie der legendären Bullet Time an den US-Publisher Take 2 veräußerte. Damit hatte Remedy praktisch nur noch den Status eines Studios, das eine Auftragsarbeit abwickelte.

Trotzdem lieferten die Skandinavier ein erstklassiges Spiel für Take 2, kassierten jedoch alleine für die Marken- und Technologierechte ein fürstliches Entgelt von 10 Millionen US-Dollar in bar, 969.932 Stammaktien von Take 2 und obendrein eine Vereinbarung über verkaufsabhängige Tantiemen. Seit der Fertigstellung von **Max Payne 2** finanziert Remedy Entertainment mit dem Erlös aus dem Markenverkauf die unabhängige Entwicklung von **Alan Wake**, ohne sich der Einmischung von Publishingpartnern aussetzen zu müssen. Oftmals geht es für den Publisher ohnehin weniger darum, bestimmte Engine-Technologien zu besitzen. Gibt es doch hochwertige, lizenzierbare Entwicklungssysteme inzwischen in respektabler Zahl auf dem Markt.

Vielmehr ist es aufgrund der enormen Marketingkosten immer riskanter, im Spielegeschäft neue Helden und Welten zu etablieren – man setzt lieber auf altbewährte Spielethemen. „Eine wichtige Komponente in der Firmenstrate-

WENN ENTWICKLER IHRE SPIELE VERLIEREN



ANNO 1503 Mit **Anno 1602** entwickelte das Studio Max Design einen deutschen Kassenschlager. Doch der Nachfolger **1503** krankte an Bugs, die den Spielspaß belasteten – unser Test in der PC-Games-Ausgabe 12/02 kritisierte vor allem den hohen Schwierigkeitsgrad und technische Probleme. Bitter: Selbst ein halbes Jahr nach dem Release versprach Max Design, einen Mehrspielermodus per Patch nachzureichen. Doch der sollte nie kommen. Die Entwickler gestanden Fehler ein – und verloren ihr Baby: Für **Anno 1701** beauftrage man das Studio Related Designs.



SOUND-MAGIER | Kai Rosenkranz komponierte und inszenierte den bis dato aufwendigsten Spielesoundtrack in der **Gothic**-Geschichte. Die Produktion verschlang 20 Prozent des Entwicklungsbudgets.

DAS FASZINIERT UNS AN GOTHIC

In Deutschland ist Gothic eine der populärsten Rollenspiel-Serien. Woher kommt – speziell bei uns – diese Begeisterung?

Authentische Spielwelt Erdige Farbtöne, Fachwerkhäuser, Ritter und Burgen – das trifft den in Deutschland beliebten Mittelalter-Geschmack.
Naturverbunden Der Held rennt oder reitet nicht – stattdessen sind ausgedehnte Waldspaziergänge angesagt. Ein Tempo, das Deutschen gefällt.
Derbe Figuren Viele Gothic-Charaktere sind kaltschnäuzige Halunken. Hochbeliebt: Ihre rauen Sprüche und glaubhaften Dialoge, vertont von deutschen Profi-Sprechern.

UNGESCHMINKT | In US-Spielen undenkbar: ein kiffender NPC am Straßenrand.

gie von Take 2 ist es, das geistige Eigentum an unseren wichtigen Marken zu kontrollieren und so den Wert für unser Unternehmen zu maximieren", sagte Take-2-Chef Kelly Sumner damals und kündigte vollmundig Fortsetzungen und die Übertragung des Themas in andere Unterhaltungsbereiche wie etwa als Kinofilm an. Die Fans schauen dagegen bis heute in die Röhre: Das Thema Max Payne 2 scheint beim amerikanischen Publisher brachzuliegen, obwohl Take 2 für seine wirksame Geheimhaltungspolitik ebenso wie für die überraschend kurzfristige Ankündigung neuer Spiele bekannt ist.

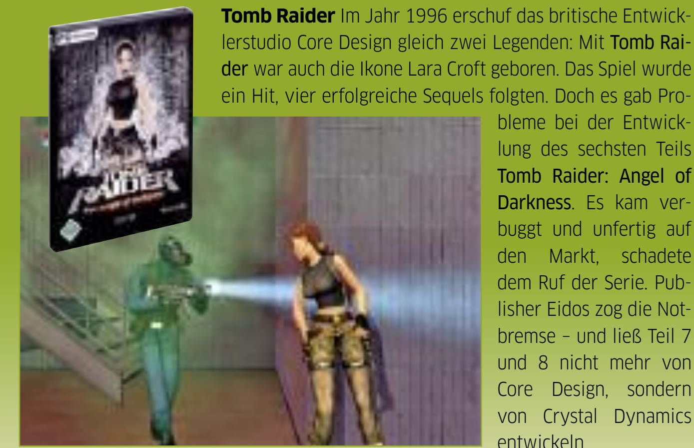
Die Gefahr, dass Gothic wie viele andere Spielemarken in der Versenkung verschwindet, besteht bei Jowood jedenfalls nicht. „Wir machen Gothic 4, weil wir ausschließlich und exklusiv dazu berechtigt sind", stellte Aufsichtsratschef Seidl zwischenzeitlich klar. „Dies beinhaltet auch sämtliche Derivate [Ableger, Anm. d. Red.] auf die Gothic-Serie und etwaige weitere Nachfolger." Dabei spielt für die Zukunft von Gothic nicht alleine der Hintergrund der potenziellen Entwicklerstudios eine Rolle. Vielmehr lässt ein Blick in die wechselvolle Geschichte von Jowood und die daraus entwickelte Strategie des Unternehmens recht konkrete Rückschlüsse darauf zu, was die Fans von der Fortsetzung ohne die Beteiligung von Piranha Bytes erwarten dürfen.

Jowood begann ebenso wie Piranha Bytes als kleines, unabhängiges Entwicklerstudio. 1996 erzielte man mit der bieder anmutenden, aber im deutschsprachigen Raum erfolgreichen Wirtschaftssimulation Industriegigant den Durchbruch. Dem Ursprungskonzept getreu, folgten in den nächsten Jahren neben der unvermeidlichen Fortsetzung ein Verkehrs-, Transport- und Hotelgigant. Trotz der rein auf den deutschsprachigen Raum ausgerichteten und technologisch eher bodenständig wirkenden Titel fühlte sich Unternehmensgründer Andreas Tobler im Überschwang der New-Economy-Welle des Jahres 2000 für den Börsengang und einer damit einhergehenden Internationalisierung gerüstet. Als Aktiengesellschaft wollte Jowood nicht nur als Entwickler, sondern bald auch im großen Stil als Publisher weltweit im Spielegeschäft mitmischen. Zunehmend setzten die Österreicher auf Vermarktung und Distribution von fremdentwickelten Spielen. Das kleine Entwicklerstudio von einst, das bis 1999 lediglich ein Spiel pro Jahr herausbrachte, überschwemmte nur fünf Jahre später den Markt bereits mit 22 Produktionen – und die waren beileibe nicht immer ihr Geld wert.

> Das Jahr 2007 beginnt für Jowood mit einem neuen Rekordergebnis.

Ende 2005 musste Jowood bereits Unternehmensanteile an das Vertriebsunternehmen Koch Media GmbH abgeben, um deren Forderungen zu tilgen, die nicht mehr bezahlt werden konnten. Endgültig übernommen hatte sich Jowood dann mit der unglücklich verlaufenden Produktion des Spiels Stargate SG-1 nach der gleichnamigen MGM-Fernsehserie vom australischen Studio Perception. Nach gegenseitigen Betrugsvorwürfen stellte Jowood das Projekt Anfang 2006 ein, war aber finanziell gehörig ins Trudeln geraten.

Zwar konnte die Insolvenz abgewendet werden, doch Dr. Albert Seidl, der Andreas Tobler bereits Anfang 2005 als Vorstandschef abgelöst hatte, drängte auf einen massiven Sparkurs. Sämtliche eigenen Entwicklerstudios wie das Aquanox-Studio Massive Entertainment, Wings Simulations und das für die „Giganten"-Serie verantwortliche Studio Ebensee wurden nach und nach geschlossen. Von den ehemals über 200 Mitarbeitern sind unter anderem durch Auflösung der Entwicklungsstudios lediglich 50 Angestellte verblieben. Die Spieleflut von 2004 ist auf ein überschaubares, aber hochwertiges Angebot von sechs bis sieben Titeln pro Jahr geschrumpft und die werden von externen Studios produziert. Die Kos-



Tomb Raider Im Jahr 1996 erschuf das britische Entwicklerstudio Core Design gleich zwei Legenden: Mit Tomb Raider war auch die Ikone Lara Croft geboren. Das Spiel wurde ein Hit, vier erfolgreiche Sequels folgten. Doch es gab Probleme bei der Entwicklung des sechsten Teils Tomb Raider: Angel of Darkness. Es kam verbuggt und unfertig auf den Markt, schadete dem Ruf der Serie. Publisher Eidos zog die Notbremse – und ließ Teil 7 und 8 nicht mehr von Core Design, sondern von Crystal Dynamics entwickeln.





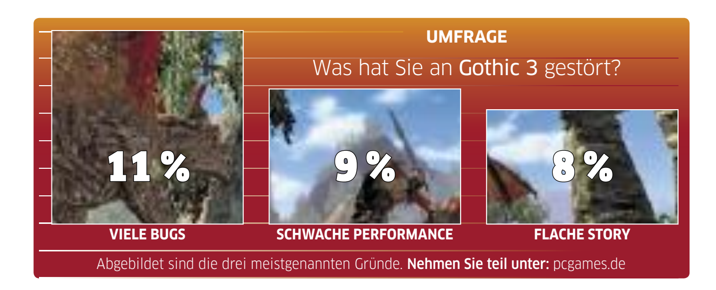
Command & Conquer Westwood Studios veröffentlichte 1995 den Klassiker C&C: Der Tiberiumkonflikt. Es folgten Sequels und Missions-CDs, bis Konzernriese Electronic Arts das Studio 1998 aufkaufte. Viele Westwood-Mitarbeiter verließen daraufhin das Unternehmen. Die Übriggebliebenen entwickelten weiter C&C-Spiele, bis EA das Studio 2003 auflöste; die wenigen, die den Wechsel zu EA mitmachten, schufen später unter anderem C&C: Generäle. Petroglyph Studios (Star Wars: Empire at War) setzt sich heute aus vielen Westwood-Veteranen zusammen.





▲ **HEUTE ...** | Zu den Markenzeichen der **Gothic**-Reihe zählen die verspielten Details in Dörfern und Städten. Auch im dritten Teil (Bild oben) finden sich NPCs beispielsweise zum Rauchen, Essen und Reden an Lagerfeuern zusammen.

◀ **... UND DAMALS** | Die fast gemütliche Stimmung in den Lagern gab es genauso schon in **Gothic 1** aus dem Jahre 2001 – auch wenn die Grafik mittlerweile hoffnungslos veraltet ist.





DIE WILDEN KERLE | Das legendäre ursprüngliche **Gothic**-Team (hier mit Tom Putzki im Vordergrund) produzierte den ersten Teil noch vom Standort in Bochum. Später zog Piranha Bytes nach Essen.

ten konnten mit diesen Maßnahmen bereits zum Ende des Geschäftsjahres 2005 im Vergleich zu 2004 um 65 Prozent eingedampft werden.

Die radikale Entschlackungskur des einstigen finanziellen Wackelkandidaten zeigt Wirkung: Zum Abschluss des ersten Quartals 2007 konnte Jowood ein Rekordergebnis im größtenteils zweistelligen Bereich präsentieren. So stieg der Quartalsumsatz gegenüber der Vergleichsperiode im Vorjahr um 21 Prozent auf 6,214 Millionen Euro; das Vorsteuerergebnis verbesserte sich sogar um 69 Prozent auf 1,402 Millionen Euro. Dass Jowood bei einer auch für die Zukunft propagierten Konzentration auf gerade einmal sechs bis sieben Spielen nicht auf **Gothic 4** als Umsatzbringer verzichten kann, liegt auf der Hand. Eines der vorrangigen Unternehmensziele ist es zudem, die internationalen Märkte besser zu erreichen als bisher.

Gerade hier schwächelten die Österreicher bislang. Satte 69 Prozent des Umsatzes flossen dem Unternehmen aus Deutschland, Österreich und der Schweiz zu, gerade einmal 23 Prozent stammen aus Europa, 5 Prozent aus Asien sowie dem Rest der Welt und geradezu verschwindend geringe 3 Prozent erwirtschaftete man im riesigen amerikanischen Markt. Deutlich mehr als die Hälfte der abgesetzten **Gothic 3**-Exemplare dürften dabei alleine im deutschsprachigen Raum über die Ladentische gegangen sein. In den USA war es Jowood lange Jahre nicht gelungen, eine breite Distribution für die eigenen Produkte aufzubauen. Statt Titel wie **Spellforce** oder **Gothic** bequem aus den Regalen der großen Elektronik-Märkte greifen zu können, mussten informierte amerikanische Spielefans zu eher skurrilen Fachgeschäften tingeln. Die Übernahme des kanadischen Publishers DreamCatcher, der über bessere Kontakte zu US-Großketten wie EB Games, Wal-mart oder CompUSA verfügt, dürfte Jowood nun endlich die so wichtige Präsenz im Handel verschaffen.

Dies allein wird jedoch nicht reichen, um **Gothic 4** auch in den USA salonfähig zu machen. Gerade die Notwendigkeit, das erdige Rollenspiel für ein internationales Publikum herauszuputzen, könnte den vierten Teil trotz gegenteiliger Zusicherung von Jowood optisch und inhaltlich fundamental verändern. Einerseits ist der amerikanische Markt deutlich konsolenlastiger als der deutsche, in dem anteilsmäßig wesentlich mehr PC-Spiele abgesetzt werden als irgendwo anders in der Welt. Diesem Umstand trägt Jowood damit Rechnung, dass **Gothic 4** ausdrücklich auch für Spielekonsolen der aktuellen Generation entwickelt werden soll. Dabei wird es sich um eine parallel mit der PC-Version produzierte 1:1-Umsetzung handeln, um spätere Portierungskosten zu vermeiden, wie Albert Seidl bereits offiziell verlauten ließ.

Die Veränderungen, die sich durch eine Gamepad-Steuerung gegenüber einem mit Maus und Tastatur bedienten Interface ergeben,

DIE BESTEN STUDIOS FÜR GOTHIC 4

Bis zu unserem Redaktionsschluss am 15. Juni 2007 hat Jowood noch nicht verkündet, welches Studio das nächste Gothic entwickeln wird. Wir stellen mögliche Kandidaten vor.



Gründungsjahr: 1995
Veröffentlichungen: S.T.A.L.K.E.R., Cossacks 2, Heroes of Annihilated Empires
Stärken: Riesige, realistische Spielwelten. Glaubhafte KI. Exzellente Grafiken.
Schwächen: Zu hoch gesteckte Ziele sprengten bei S.T.A.L.K.E.R. mehrmals den Entwicklungszeitplan.
Mitarbeiterzahl: 65

Fazit: Die Lebendigkeit von S.T.A.L.K.E.R.s Spielwelt, der Realismus der vielen NPCs und die beklemmende Atmosphäre sind schlicht genial. Genau solche Features braucht ein Gothic-Spiel! Zudem wären die Entwicklungskosten in der Ukraine deutlich niedriger als etwa in den USA.

Gründungsjahr: 2003
Veröffentlichungen: Two Worlds, Earth 2160, Knightshift
Stärken: Exzellente Engines, durchdachte Interfaces, Xbox-360-Erfahrung.
Schwächen: Grafikdesign und Atmosphäre.
Mitarbeiterzahl: 48



Fazit: Für Two Worlds hat Reality Pump eine erstklassige Engine entwickelt. Bei mehr Sorgfalt in Sachen Grafikdesign und Story wäre das Studio also eine gute Wahl, auch weil es Erfahrungen mit der Xbox-360-Entwicklung hat. Doch würde der Two Worlds-Produzent Zuxxez einer Kooperation mit Jowood zustimmen, um Gothic 4 zu entwickeln? Wir glauben: eher nicht.



Gründungsjahr: 1992
Veröffentlichungen: Simon the Sorcerer 4, The Fall, Gorasul
Stärken: Das Studio achtet auf sorgfältige Charakterzeichnung und exzellente Sprachausgabe.
Schwächen: Technisch und grafisch nur durchschnittliche Spiele. Geringe Mitarbeiterzahl.
Mitarbeiterzahl: 20



Fazit: Mit Simon the Sorcerer 4 und The Fall haben die Berliner großes Talent für sorgfältig geschriebene Charaktere und Dialoge bewiesen. Für ein Rollenspiel ist das ideal. In der Vergangenheit hat Silver Style bereits für Gorasul mit Jowood zusammengearbeitet – Heimvorteil. Fraglich ist allerdings, ob 20 Mitarbeiter genügen, um ein Projekt der Größenordnung Gothic 4 zu stemmen.



Gründungsjahr: 1996
Veröffentlichungen: Heroes of Might & Magic 5, Blitzkrieg 2, Silent Storm
Stärken: Viele Mitarbeiter. Bekanntschaft mit Jowood. Nival hat mit HoMM 5 bereits ein großes Projekt gestemmt.
Schwächen: Bislang hat Nival kein reinrassiges Rollenspiel gemacht.
Mitarbeiterzahl: 140



Fazit: Gemeinsam mit Jowood hat das russische Team bereits Silent Storm entwickelt. Klassische Rollenspiele gehören zwar nicht zu Nivals Produktpalette, doch dafür hat das Studio zuletzt mit HoMM 5 bewiesen, dass es auch enorm umfangreiche Projekte auf die Beine zu stellen vermag.



Gründungsjahr: 1995
Veröffentlichungen: DSA 4 (2008), Project Nomads
Stärken: Dank DSA 4 Erfahrungen mit Rollenspielen in „deutschem Stil."
Schwächen: Grafisch gute, jedoch nicht herausragende Spiele.
Mitarbeiterzahl: 50

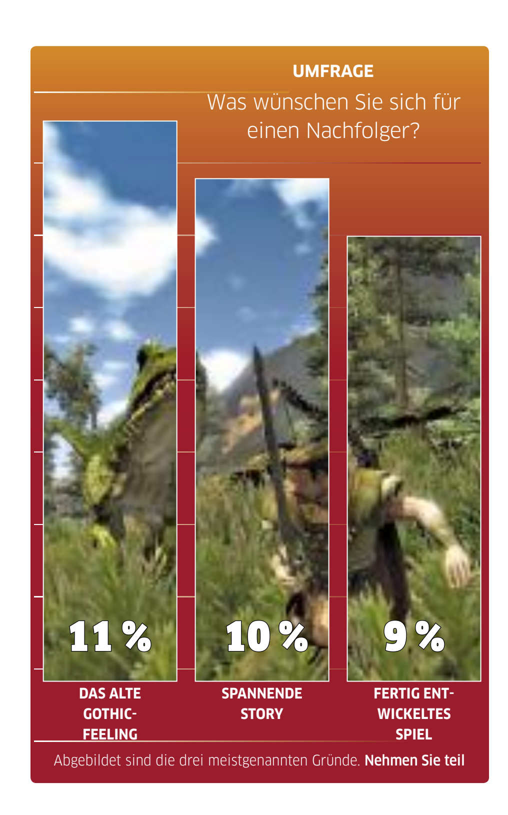


Fazit: Gothic besitzt eine einzigartige, mittelalterliche Atmosphäre. Auch Das Schwarze Auge 4 soll diese Stimmung verbreiten, das rückt Radon Labs aus unserer Sicht in die engere Wahl. Doch würde man seine DSA-Lizenz zugusten eines neuen Gothic-Spiels aufgeben?

sind hinlänglich bekannt. Da Hotspots mit dem Gamepad relativ unpräzise angesteuert werden, dürfte wohl auch bei der PC-Version ein wenig filigranes Inventar- und Icon-System zum Einsatz kommen. Möglicherweise sogar eine deutlich reduzierte Benutzeroberfläche. Vermutlich wird Jowood Gothic 4 jedoch aufgrund der aktuell relativ schwachen Position der Playstation 3 nur für Xbox 360 anbieten. „Das mit der neuen Konsolengeneration verbundene Wachstumspotenzial ist mitunter ein Grund für die strategische Entscheidung, in Zukunft Projekte für die neue Konsolengeneration umzusetzen", so Dr. Albert Seidl in einem Aktionärsbrief. „Die Attraktivität eines Titels für die Xbox 360 stammt von einer einzigen marktstrategischen Überlegung, dem Verbreitungsgrad der Konsole. Während Sonys Playstation 3 erst kürzlich lanciert [eingeführt, Anm. d. Red] wurde (November 2006 in den USA und Japan, März 2007 in Europa), konnte die Xbox 360 inzwischen eine respektable installierte User-Basis erzielen."

Ein Projekt für die Xbox 360 würde sich allein für den europäischen Markt jedoch nicht rentieren, da die installierte Basis nicht ausreichend groß ist, um entsprechende Renditen auf die Investitionskosten für Entwicklung und Vermarktung erzielen zu können, so Seidl weiter. „Jetzt, mit direktem Zugang zum nordamerikanischen Markt, wo sich etwa. die Hälfte der weltweit installierten User-Basis der Xbox 360 befindet, ändert sich das Marktpotenzial eines Xbox-360-Titels für Jowood, da simultan beide Kernmärkte bearbeitet werden können, und ca. 60 bis 70 Prozent der generierten Konsolen-Umsätze in Nordamerika erwirtschaftet werden."

Die Orientierung auf dem amerikanischen Markt lässt erahnen, welche Anforderungen ein in den USA erfolgreiches Rollenspiel erfüllen muss. Zum Beispiel ist in den USA das „organische" Ambiente von Gothic eher unüblich, sodass es durchaus denkbar ist, dass die morbide, düstere Mittelalter-Atmo-



Abgebildet sind die drei meistgenannten Gründe. **Nehmen Sie teil**



BARDENTREFFEN | Beim ersten **Gothic** trat die Mittelalter-Metal-Band In Extremo als virtuelle Minnesänger auf und gab im Spiel mit „Herr Mannelig" ihren bis dato größten Hit zum Besten.

sphäre einer grelleren, plakativeren Optik weicht. Gerade der finstere, für ein Mittelalter-Ambiente glaubwürdige Grafikstil gehörte jedoch seit jeher zu **Gothic**. Piranhas Chefgrafiker Horst Dworczak hatte bereits während der laufenden Entwicklung das eigenständige Aussehen des **Gothic**-Universums zum erklärten Ziel erhoben. „Wir wollen um einiges authentischer und naturalistischer werden als **Oblivion**", sagte Dworczak schon damals. „Wir wollen kein idealisiertes Fantasy-Gebilde, sondern genau von dieser Richtung weg und eine realistische, organische Fantasy-Welt bieten."

Der gemächliche Spielfluss mit längeren Dialogszenen und ausgedehnten Waldspaziergängen per pedes kommt dagegen zwar bei der deutschen Klientel gut an, dürfte aber für das action-orientierte US-Publikum zu langatmig sein. Vor allem die Verkürzung der Laufwege durch Einsatz von Reittieren oder Teleportern sind in US-Produktionen beliebte Mittel, um den Spielablauf zu beschleunigen. Am Humor von **Gothic** werden sich die Geister – und spätestens die Moralapostel diesseits und jenseits des Atlantiks – scheiden. Äußerst kritisch wird in den USA beispielsweise der Umgang mit berauschenden Getränken und das in der Welt von **Gothic** beliebte Rauchen von „Sumpfgras" betrachtet.

In einem Land, in dem es alkoholfreie Städte gibt und Bierdosen ohnehin nicht öffentlich herumgetragen, sondern keusch in braunen Papiertüten verborgen bleiben, muss vermutlich kompromisslos die Spaßbremse gezogen werden. Bekanntermaßen wird in den Staaten dagegen mit Gewaltdarstellungen eher lax umgegangen – hier könnte **Gothic** sogar zumindest in einer internationalen Version noch deutlich an Detailgrad, insbesondere bei Scharmützelszenen, zulegen.

Ob der extrem große Spielumfang mit über 100 Stunden Spielzeit – dramaturgisch wünschenswert oder nicht – aufrechterhalten wird, ist zudem schon aus produktionstechnischen Gründen fraglich. Jowood setzt nämlich in einer Unternehmensdarstellung für Top-Titel allenfalls 24 Monate Entwicklungszeit statt der für **Gothic 3** erforderlichen knapp vier Jahre an. Inzwischen sieht man selbst bei Piranha Bytes den Aufbau einer solch gigantischen Welt als überdimensioniert an. „Sicherlich war **Gothic 3** zu groß", sagt Geschäftsführer Michael Rüve heute. „Einen Spielumfang von 150 Stunden und mehr erwartet ja aber auch keiner."

Die Gothic-Gemeinde erwartet jedoch von Jowood-Seite nicht notwendigerweise nur die

INTERVIEW MIT **TOM PUTZKI**

„Ich wünsche mir die Rückkehr zu den Wurzeln von Gothic."


TOM PUTZKI ist Piranha Bytes Mitbegründer.

PC Games: Auch im Jahr 1998 wurden Spiele nicht mehr in der Garage produziert, sondern waren bereits oftmals Projekte in Millionenhöhe. Wie kommt man darauf, sich in einem derart riskanten Markt selbstständig zu machen?

Putzki: „Mike Hoge, Stefan Nyul, Alex Brüggemann und ich kannten uns von Greenwood Software und hatten dort schon als begeisterte Rollenspieler eine Projektidee im Kopf. Als wir dies bei Greenwood nicht verwirklichen konnten, haben wir im Juni 1998 Piranha Bytes gegründet."

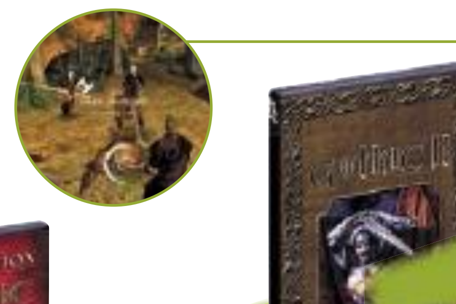
PC Games: Nun musste **Gothic** ja irgendwie vorfinanziert werden – wie ist dies abgelaufen?

Putzki: „Jeder von uns hat sich in sechsstelliger Höhe verschuldet, um das Projekt vorfinanzieren zu können. Immerhin lagen die Gesamtkosten für **Gothic** auch damals schon in Höhe von etwa zwei Millionen."

PC Games: Was war denn der glücklichste Augenblick in dieser sicherlich sehr abenteuerlichen Zeit, in der ihr **Gothic** entwickelt habt?

Putzki: „Der glücklichste Moment war einmal der 17. Februar 1999, als wir den Publishingvertrag mit Egmont Interactive abschließen konnten und anschließend von unseren Banken die Mitteilung bekamen, dass unsere Kredite abgelöst sind. Aber es war auch ein ungeheures Gefühl, als **Gothic** im März 2001 dann endlich in den Läden stand. Wir sind alle – da-

GOTHIC: DIE EVOLUTION EINER ROLLENSPIELWELT



Gothic 2: Die Nacht des Raben (2003): Das Add-on fügte viele neue Quests hinzu und trieb den Schwierigkeitsgrad in brutale Höhen.



Gothic (2001): Der deutsche Rollenspiel-Hit beeindruckte mit damals feiner Grafik, großer Entscheidungsfreiheit und Mittelalter-Atmosphäre zum Versinken. Die NPCs waren wie aus dem Leben gegriffen: Sie hatten realistische Tagesabläufe und führten herrlich ruppige, toll vertonte Gespräche.

Gothic 2 (2002): Nur eineinhalb Jahre später toppte sich Piranha Bytes selbst: Gothic 2 war größer und detailreicher als sein Vorgänger. Mehr Quests, Charaktere und Entscheidungsmomente – inszeniert durch eine verbesserte Grafik-Engine, der beeindruckende Landschaftsdarstellungen gelangen.

Gothic 3 (2006): Der irren Erwartungshaltung hielt Gothic 3 nicht stand: Die neue Grafiktechnologie sorgte zwar für offene Münder, doch ein unausgegorenes Balancing und viele, viele Bugs enttäuschten die Fans. Dennoch erzielte das Spiel gute Verkaufszahlen und gewann sogar unsere Leserwahl zum Spiel des Jahres 2006.

Fortsetzung der bekannten Serie. Bereits in der ersten Hälfte des vergangenen Jahres hatte Jowood angekündigt, bestehende Marken wie Gothic und Spellforce auch mit neuen Spiel- und Genretypen auszubauen. So sei zum Beispiel geplant, die Spellforce-Welt mit neuen Zugängen wie einem Action- oder klassischen Rollenspiel zu erweitern. Nun ist es sicherlich einfacher, dem Spellforce-Universum passende Spielelemente zu entnehmen und daraus ein klassisches Rollenspiel zu formen, als Gothic beispielsweise in ein Echtzeit-Strategiespiel zu verwandeln. Ein Gothic-Spiel in einem gänzlich anderen Genre wäre mit Sicherheit eher eine Überraschung. Wahrscheinlicher ist, dass Jowood abgespeckte Versionen für Handhelds wie das Nintendo DS oder für Handys herstellt. Sunflowers war es ja bereits gelungen, eine recht fesselnde Anno-Variante für Mobiltelefone zu entwerfen.

Was trotz aller offenen Fragen nach der Trennung bestehen bleibt, ist Piranha Bytes selbst. Das Kernteam mit etwa 20 Mitarbeitern ist weiterhin in Essen ansässig und dabei alles andere als untätig. Derzeit arbeitet man am Grunddesign eines neuen Projekts; in dieser frühen Phase bisher freilich noch ohne Publishervertrag. Obwohl derzeit die Entwicklung noch unter strenger Geheimhaltung verläuft, will man sich auf alte Tugenden zurückbesinnen, die insbesondere dem ersten Teil zum Durchbruch verhalfen.

„Wir machen das, was wir am besten können – ein Fantasy-Rollenspiel“, sagt Michael Hoge. „Dieses Spiel wird natürlich, da es von denselben Leuten gemacht wird, vergleichbar mit unseren bisherigen Produkten sein. Das heißt, wir wollen die Spielelemente, die wir seit jeher für gut gehalten haben, etwa die ‚handgemachte‘ freie Welt, lebendige Dialoge, komplexe Story und viele Interaktionsmöglichkeiten, wieder in den Vordergrund rücken und den Ansatz, den wir bei Gothic 3 versucht haben, nicht weiterverfolgen.“ Ganz abgeschlossen hat das Team mit Gothic jedoch noch nicht, obwohl Hoge einräumt, dass zur Zeit einige Nutzungsrechte an der Marke Gothic noch beim ehemaligen Publisher lägen.

„Exakte Details aus dem Vertrag können wir leider nicht nennen – wir können aber sagen, dass diese Nutzungsrechte nur für einen begrenzten Zeitraum bei Jowood liegen“, sagt Michael Hoge. „Danach könnten wir uns vorstellen, wieder etwas mit der Marke Gothic zu machen. Bis es so weit ist, kümmern wir uns um unser neues Projekt.“ ❑

mals natürlich pechschwarz gewandet – in den MediaMarkt in Gelsenkirchen in die Bahnhofsstraße gegangen und haben zugesehen, wie die Leute unser Spiel gekauft haben und auch mit den Verkäufern über das Spiel geredet. Das war ein unbeschreibliches Gefühl.“

PC Games: Nun hast du ja Piranha Bytes nach Gothic 1 verlassen, warst unter anderem bei Phenomedia und bist heute einer der renommiertesten Consultants in der Spielebranche. Verfolgst du überhaupt noch die neuen Teile von Gothic?

Putzki: „Natürlich, ich werde an die Zeit bei Piranha Bytes immer mit Wehmut zurückdenken. Gothic ist immer noch ein Teil von mir. Und immer, wenn ein neuer Teil oder das Add-on herauskam, kam es stets zu dem alten Ritual. Ich habe die Piranhas besucht und mir das neueste Spiel von jedem dort unterzeichnen lassen.“

PC Games: Was wünschst du dir in Zukunft von den neuen Gothic-Spielen?

Putzki: „Ich hoffe, dass Gothic vom Gameplay und vom Konzept her zu seinen Wurzeln zurückkehrt, also wieder die Atmosphäre und das Feeling mit all seiner Schnodderigkeit herüberbringt, was den ersten Teil der Serie ausgemacht hat. Natürlich hoffe ich auch, dass die neuen Gothic-Spiele keine Eintagsfliegen werden.“

PC Games: Was wünschst du dir für Gothic 4, das ja von Jowood und einem neuen Studio produziert werden wird?

Putzki: „Ich hoffe natürlich, dass die Welt von Gothic nicht leichtfertig versaut wird – es ist einfach eine zu schöne, sorgfältig ausgearbeitete Spielewelt. Ich glaube, die Wahl des richtigen Studios ist ganz entscheidend. Es ist meiner Meinung nach nämlich überhaupt nicht egal, wer was mit Gothic als Marke und als Spielewelt macht.“

PC Games: Und was wünschst du den vielen Tausend Gothic-Spielern in der heutigen Situation?

Putzki: „Ich wünsche mir, dass die Fans von Gothic 3 doch noch auf irgendeine Weise an neue Patches für das Spiel kommen. Natürlich hoffe ich auch, dass sie durch weitere Gothic-Spiele nicht enttäuscht werden und sich auch das neue Projekt von Piranha Bytes anschauen und sich ebenso begeistern lassen wie damals von Gothic vor sechs Jahren.“

VERTRAG | Anfang 1999 unterzeichnete Piranha Bytes einen Publishingvertrag mit Egmont Interactive für Gothic 1.


Egmont sichert sich weltweite Publishing-Rechte für Gothic



VOLLTREFFER IN COUNTER-STRIKE | Comic-Zeichner Bender hat in Bildern ausgedrückt, was Spielern gelegentlich „zustößt“.

REPORT

KI wie „Keine Intelligenz“?

Von: Thomas Weiß

Sie kann größte Freude oder größten Frust bedeuten: die künstliche Intelligenz in Computerspielen. PC-Games-Leser schildern ihre absurdesten, schönsten und ärgerlichsten Erlebnisse.

Wir wollten wissen, was Spielern in Sachen KI widerfahren ist. Und haben auf pcgames.de nach den ärgerlichsten und schönsten Erlebnissen gefragt. Die Community meldet sich im Folgenden zu Wort.

„Das Dämlichste, was ich jemals erlebt habe, war in Splinter Cell: Chaos Theory. Ich schleiche mich im Dunkeln von hinten an einen Gegner heran. Auf einmal dreht der sich um, schaltet die Taschenlampe ein und ich stehe im gleißenden Licht vor ihm. Seine Reaktion: Anstatt das Feuer zu eröffnen, läuft er einfach davon, um einige Meter entfernt wieder stehen zu bleiben, als wäre nichts gewesen.“

Lukas Sperl, Lamprechtshausen

„Ich fand die Jungs in SWAT 3 immer ein bisschen doof. Ich wurschtel mich supervorsichtig an eine offene Tür ran, will gerade das Spiegelchen auspacken, um zu gucken, wer so dahinter hockt, da rennen die beiden Volldeppen von Team Rot an mir vorbei und werden natürlich direkt niedergemäht.“

Horatio, pcgames.de

„Die beste KI, die ich je in einem Spiel gesehen habe, hatten die Soldaten in F.E.A.R. (dt.). Da habe ich ganz schön darüber gestaunt, was diese Mistkerle alles gemacht haben. Und nur einmal ist etwas Unlogisches passiert: In einem Gefecht wirft ein Soldat eine Bank um und versteckt sich dahinter. Dann hält er die Waffe aus dem Versteck und feuert blind. Das Problem war nur, dass ihm die Bank nicht mal bis zum Knie reichte.“

Hendrik Gohlke, Hildesheim

„Künstliche Dummheit: Ich fand in S.T.A.L.K.E.R. immer lächerlich, dass man aus einer Gruppe von sagen wir mal fünf Leuten, die um ein Lagerfeuer herumsaßen, einen mit dem Messer erledigen konnte – und die anderen blieben einfach hocken oder spielten Gitarre. Wenn man später wiederkam, hatten sich die teilweise sogar auf dem Leichnam niedergelassen und gegessen oder musiziert. Wenn man das Spielchen wiederholte, stapelten sich die Leichen – und kein Schwein hat's gekümmert. Ich hatte in der einen Hütte am Lagerfeuer irgendwann einen Turm aus Leichen (ähnlich wie im Film 300) gebaut, aber immer wieder trafen dort andere Stalker oder Soldaten zum friedlichen Beisammensein ein. Es gibt einem ja auch nicht zu denken, wenn dort schon Dutzende Tote herumliegen: ‚Ach was, setz ich mich mal hin, MIR wird schon nix passieren.‘“

Moritz Senftleben, Berlin

„Auf positiver Seite muss ich **Far Cry (dt.)** nennen: So oft, wie ich einen Gegner vor mir angegriffen habe und dann auf einmal von links, rechts und hinten beschossen wurde – schon genial. Das ist auch das einzige Spiel, bei dem ich meistens nur mit Feuerschutz vorangehe. Zum Beispiel in der Mission, in der man die Satellitenschüssel zerstören muss. Da ist oben auf dem Berg eine Festung, in der Gegner warten. Dort hinter der Mauer haben sich drei Feinde verschanzt und auf mich geschossen, als ich mich der Festung näherte. Ich habe dann von Einzelschuss auf Feuerstoß umgestellt und blind nach vorn die Munition rausgehauen, nur um zu einer besseren Deckung zu laufen. Mein Pech, dass die Gegner sich natürlich geduckt haben, und ich so die ganze Aktion wiederholen musste – herrlich!

Auf negativer Seite muss auch noch **Mafia** genannt werden: Ein so geniales Spiel trotz einer so grottigen KI – wie viel genialer wäre es wohl mit einer besseren gewesen? Aber selbst beim zwanzigsten Versuch, eine Mission abzuschließen, rannte Pauli immer entweder mir oder dem Gegner direkt in die Schusslinie und kam dadurch um. Da hätte ich das Spiel am liebsten gegen die Wand gefeuert."

Manuel Kramer, Finnentrop

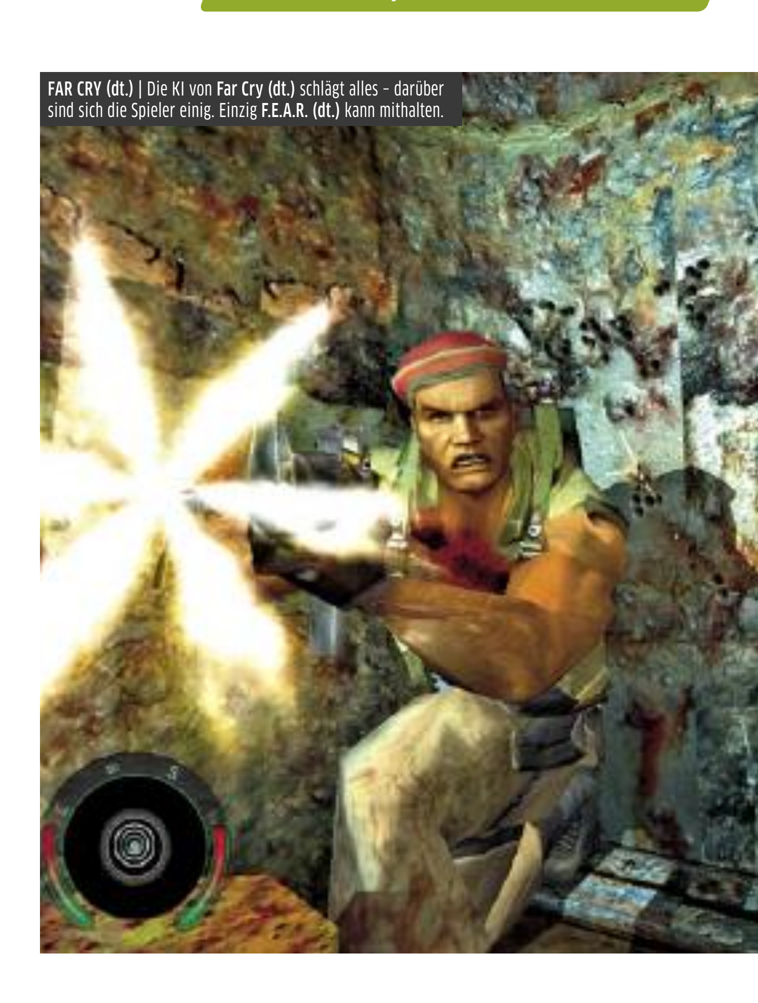
„Richtig schlimm finde ich die Fahrer-KI von Niobe bei **Enter the Matrix**. Man hatte kaum eine Chance, irgendetwas als Ghost zu treffen, wenn Niobe meinte, immer in Schlangenlinien der Größenordnung Leitplanke links, Leitplanke rechts zu fahren und alles mitzunehmen, was nicht festbetoniert war …"

CaptainArcher, pcgames.de

„Sehr positiv überrascht war ich von **F.E.A.R. (dt.)**, ich hab da erst mal ganz schön doof aus der Wäsche geguckt, als plötzlich ein Gegner von hinten kam und mir mit dem Kolben eins drüberzog."

Martin Brieger, Coburg

„Die mit Abstand schlimmste KI ist mir bei **Armed Assault** begegnet, da wurde mein überlegener Intellekt leider sekundenweise von diesen verdammten Polygonidioten



FAR CRY (dt.) | Die KI von **Far Cry (dt.)** schlägt alles – darüber sind sich die Spieler einig. Einzig **F.E.A.R. (dt.)** kann mithalten.

INTERVIEW MIT **JASON TURNBULL**

„Die KI muss einen Nerv treffen!"

PC Games: Was macht eine gute KI aus?
Turnbull: „Die KI sollte schlau genug sein, clevere Entscheidungen schnell zu treffen, außerdem muss sie die Dinge immer in Bewegung halten. Das sind Kernfähigkeiten einer KI, aber was meiner Meinung nach eine wirklich gute KI ausmacht, ist ihre Anpassungsfähigkeit an Entscheidungen, die der Spieler trifft. Wenn Spieler anfangen, gegenseitig ihre unterschiedlichen Erfahrungen auszutauschen, dann merkst du als Entwickler, dass die KI einen Nerv trifft."
PC Games: Wie bringt man eine KI dazu, sich menschlich zu verhalten?
Turnbull: „Der Grund, warum Tennis-Profis wie Sampras so gut sind, ist der, dass sie



JASON TURNBULL arbeitet als Designer bei Creative Assembly.

Fähigkeiten auf die Schnelle vergleichen können. Zu jedem Zeitpunkt des Wettkampfs, egal gegen welchen Gegner. Diese Meister können sich auf Aufschlag und Volleys konzentrieren, wenn der Gegner Probleme hat, diese zu kontern; sie spielen Stoppbälle, wenn der Gegner müde wird und langsamer in den Füßen; und wenn sie auf einen Gegner treffen, dem es schwerfällt, hohe Bälle zu erwischen, dann bauen sie auf Topspin-Schlagvariationen. Um also eine KI zu programmieren, die sich menschlich verhält, muss man das Spiel so gestalten, dass die KI alle die von Menschen erfundenen Kniffe anwenden kann."
PC Games: Auf welche Herausforderungen stößt man dabei als Entwickler?
Turnbull: „Die größte Herausforderung ist die, sicherzustellen, dass eine so wichtige Sache wie die KI wertgeschätzt wird und eine entsprechend hohe Priorität im Entwicklungsprozess erhält. Wenn man ihr die geeigneten Ressourcen zuordnete, könnte die Industrie in der Zukunft fantastische Dinge mit künstlicher Intelligenz vollbringen.
Eine weitere Herausforderung besteht darin, eng mit unserer Zielgruppe zu kommunizieren. Es gilt herauszufinden, welche Spielstile zum Einsatz kommen. Denn eine KI muss in der Lage sein, auf solche Stile angemessen zu reagieren. Unsere Verbesserungen in **Kingdoms**, dem Add-on zu **Medieval 2**, basieren auf diesen Beobachtungen."
PC Games: Welches Spiel hat deiner Meinung nach die derzeit beste KI?
Turnbull: „Das ‚Beste' ist ein großes Wort und ich würde mich nicht auf ein Spiel festlegen wollen. Wir als Entwickler haben so wenig Zeit, all die anderen Spiele zu spielen, und dann sind da ja auch noch Ehefrauen und Kinder, die unserer Aufmerksamkeit bedürfen. Aber davon abgesehen: Ein Spiel, das mich zuletzt sehr beeindruckt hat, war **Virtua Tennis 3**, und das sage ich nicht, weil es von Sega ist. Das KI-System hat mich von Anfang bis Ende verblüfft. Die Entwickler haben für jeden Spieler eine eigene KI mit Stärken und Schwächen gebastelt. Jetzt ins Detail zu gehen, würde massiv den Rahmen sprengen. Meine Vermutung ist ja, dass die Entwickler irgendwo einen kleinen Sampras versteckt hatten, der ihnen die KI diktierte; jedenfalls waren meine letzten Matches derart vielseitig, dass die Bewegungen der Gegner nie vorauszusehen waren."
PC Games: Was sagt die Kristallkugel auf die Frage, wie die KI in 20 Jahren aussieht?
Turnbull: „Ich hoffe, dass ich in 20 Jahren an KI-Systemen arbeiten kann, die fähig sind, das individuelle Verhaltensmuster von Spielern zu erkennen, und die damit das Spiel dominieren können. Diese Art von KI wird niemals dasselbe zwei Mal hintereinander tun und häufig wird sie sich vermeintlich sinnlos verhalten, um den Spieler aus dem Konzept zu bringen, auf die falsche Fährte zu locken. Sie wird stets herausfordernd handeln. Und sie wird immer ein bisschen im Vorteil bleiben, ohne dass der unangenehme Eindruck entsteht, dass sie die Regeln bricht. Die KI wird sich dem Können der Spieler anpassen und sie bis zuletzt an den Rechner fesseln."


ENTER THE MATRIX | Zielen, während Niobe lenkt: Frau am Steuer, Ungeheuer. Wir warten auf Leserbriefe.

F.E.A.R. (dt.) | Was die Soldaten im Grusel-Shooter alles draufhaben, bringt Spieler ins Schwitzen.

beleidigt. So ein unfähiges Sammelsurium an Waffenträgern ist nicht einmal bei der Bundeswehr zu finden. Im Spiel gibt es so viele Stellen, die mich einfach nur grausam aufgeregt haben.

Es fängt mit totalen Banalitäten an: Man soll mit dem Jeep durch die Pampa fahren und irgendwo irgendwie irgendwann ein feindliches Squad aufspüren und neutralisieren. Hört sich auf dem Papier gut an, wurde aber bei der ungepatchten Verkaufsfassung eher zu einem Witz ohne erkennbare Pointe. Da man in dieser Mission nicht selbst fahren kann, muss man eben darauf hoffen, dass der werte Wheelman den Jeep samt Insassen heil ans Ziel bringt. Wären da nur nicht diese diabolischen Gebüsche und Bäume, die jeweils links und rechts von einer großen, breiten und schlaglochfreien Straße gedeihen. Scheinbar fühlte sich mein Fahrer von diesen Elementen sexuell angezogen und musste ständig die Straße verlassen, um das Auto gegen einen Baum oder ein Gebüsch zu setzen. Wilde Knallorgie einmal anders. Erst der vorsätzliche Mord am Fahrer hat mich erlöst und ich konnte die Karre samt Insassen zum Ziel fahren."

Andreas Herzog, Mettmann

„Ich finde, dass **Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy** eine recht gute KI hat, vor allem, wenn man überlegt, dass das Spiel vor ungefähr vier Jahren entwickelt wurde. Die Gegner nutzen die Umgebung, zum Beispiel Abgründe, um einen hinunterzustoßen. Ganz das Gegenteil ist **Star Wars: Battlefront 2**, das zwei Jahre später erschienen ist. Sogar beim Schwierigkeitsgrad ‚Schwer' stehen die Gegner manchmal direkt vor dir, müssten dich eigentlich sehen, greifen aber nicht an. Und selbst wenn man auf sie schießt, stehen sie nur herum. Enttäuschend!"

Sinan Saglam, Schwäbisch Hall

„Einer der schlimmsten KI-Fehlschläge in der Geschichte der Computerspiele ist für mich das Verhalten der Bots in Verbindung mit Vehikeln in **Operation Flashpoint**. Einfach grauenhaft, was sich die KI in diesem Spiel für derbe Aussetzer geleistet hat, obwohl sie insgesamt eigentlich ganz gut war, zumindest solange keine Flug- und vor allem Fahrzeuge in der Nähe waren.

Es muss schon verdammt schwierig sein, einen gepanzerten Truppentransporter von Punkt A nach Punkt B zu manövrieren. Wäre nur ständig die Luftlinie genommen worden, wäre es noch zu verschmerzen, weil zu berechnen gewesen. Aber nicht mal das hat die künstliche Dummheit hinbekommen. Stattdessen hatte man ständig das Gefühl, der Fahrzeugführer hätte einen notorischen Hang zur Selbstüberschätzung, leichte Tendenzen in Richtung Lebensmüdigkeit und eine ausgeprägte destruktive Ader, ganz zu schweigen von einem hohen Blutalkoholgehalt. Wo auch immer unebenes Gelände zu sehen war, die KI preschte hinein. Wo auch immer ein Baum zu sehen war, die KI knallte dagegen. Wo auch immer ein Strauch zu sehen war, die KI pflügte ihn um. Gern wurde hin und her oder im Kreis gefahren. Tunlichst gemieden wurden: Straßen, sonstiges ebenes Gelände, Wegpunkte, Befehle. Besonders deutlich wurde dies in der Mission, in der man mit seinem kleinen militärischen Fuhrpark einen LKW-Konvoi auf einer kilometerlangen Fahrt durch Feindgebiet eskortieren sollte. Wie habe ich geflucht, wie sehr habe ich diesen Level gehasst. Die Hälfte des Weges habe ich zu Fuß zurückgelegt, weil ich es nicht riskieren wollte, mich in ein Fahrzeug zu setzen, welches von einem KI-Kollegen gesteuert wurde. Stattdessen bin ich lieber die Strecke abgelaufen, habe mit meinem Squad alle Feinde eliminiert, bin zurück und habe die Fahrzeuge ‚manuell' zum nächsten Wegpunkt befördert. Wäre alles nicht so tragisch gewesen, hätte es ein vernünftiges Speichersystem gegeben." ❑

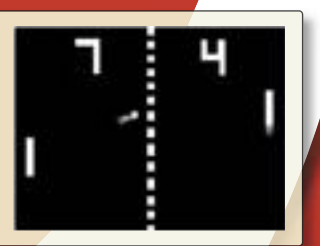
Christian O., Obersüßbach

ARMED ASSAULT | Ein Fahrzeug fährt mustergültig die Straße entlang – ein seltener Anblick im Kriegs-Shooter, wenn die KI die Steuerung übernimmt. Denn oft landet sie im Graben.




ARCOR

Nolan Bushnell und Ted Dabney gründen die Unterhaltungselektronik-firma Atari. Den ersten großen Erfolg feiert die Firma 1975 mit **Pong**, das zum Wegweiser einer Generation wird.



Auf dem Höhepunkt des Erfolgs ist der Atari 2600 unangefochtener Marktführer. **Pac-Man** erscheint, ein Spiel, mit dem noch heute Weltmeisterschaften ausgetragen werden.



1989 Ataris Lynx ist dank innovativer Technik eine Revolution auf dem Handheld-Markt. Trotzdem greifen Spieler lieber zum Gameboy von Nintendo.

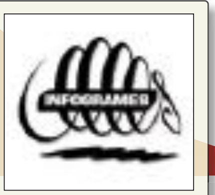
1972 **1978** **1982** **2000** **2007**

1977 Ataris Spielhallenautomaten erobern die Welt. Besonders beliebt: **Asteroids**, ein Dauerbrenner, der noch heute fasziniert.

Der Atari 2600 entwickelt sich zum Verkaufsschlager. Gedaddelt wurden Spiele wie **Pong**, **Asteroids**, **Donkey Kong** oder **Mario Bros**.



Der französische Publisher Infogrames kauft Spielwarenhersteller Habro Interactive, der seit 1998 die Rechte an Atari besitzt. Atari Europe wird geboren.



35 JAHRE ATARI

Eine Legende feiert Geburtstag

Von: Robert Horn

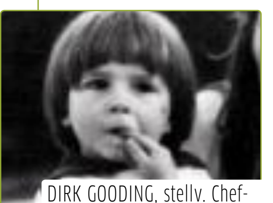
Manche Dinosaurier sterben nicht aus: Nach 35 Jahren blickt Atari auf eine bewegte Geschichte zurück.

Es gibt ein Spiel, das schaffte es, nur mit zwei Strichen und einem Punkt eine Revolution in heimischen Wohnzimmern auszulösen. Und es gibt eine Generation von Computerspielern, die erinnert sich noch heute mit wässrigen Augen an diese Zeiten. Die Rede ist von **Pong**, das heutzutage ehrfurchtsvoll der „Urvater der Computerspiele" betitelt wird. Im Jahr 1975 wurde dieses simple, tennisähnliche Spiel von Atari in Form einer portablen Konsole auf den Markt gebracht. Damit löste **Pong** nicht weniger als den Beginn der kommerziellen Videospielära aus.

Der Atari 2600, hierzulande meist simpel „Atari" genannt, drückte ab 1978 einer Generation junger Spieler seinen Stempel auf, darunter der Stellvertretende Chefredakteur der PC Games, Dirk Gooding. „Man hatte endlich eine Alternative zum ARD/ZDF-Kinderprogramm", sagt er heute (siehe auch Interview unten links). Dabei besaß die Maschine gerade mal magere 128 Byte RAM. Die Neunzigerjahre brachten große Umbrüche für den Branchenriesen. Gegen die neu aufkommenden PCs auf Intel-Basis konnten sich Ataris Geräte kaum behaupten, die frisch entwickelte Jaguar-Konsole floppte. Von Hasbro Interactive 1998 übernommen, wanderten die Rechte schließlich zu Infogrames. Heute verzichtet Atari auf die Entwicklung eigener Konsolen und veröffentlicht Spiele wie **Test Drive Unlimited** oder **Neverwinter Nights 2**. Alten Hasen zaubert der Name Atari aber immer noch ein jugendliches Grinsen ins Gesicht. ❑

INTERVIEW MIT **DIRK GOODING**

„Die Geburtsstunde des Nerds"



DIRK GOODING, stellv. Chefredakteur von PC Games, im zarten Alter von vier Jahren.

PC Games: Welche Atari-Konsolen hattest du?

Gooding: „Atari 2600, die erste alte Kiste."

PC Games: Hast du **Pong** gespielt? Warum? Zwei Striche, ein Punkt, wo war der Reiz?

Gooding: „Es reizte, gegen deinen Kumpel zu gewinnen. Wie bei Schnick-schnackschnuck oder Daumenwrestling. Und: Ist man einmal ein guter Zocker, bleibt man das auch. Ob in **Pong**, in **Unreal Tournament 2004 (dt.)** oder **World of Warcraft**."

PC Games: Was war das besondere am Atari? (Gemeint ist der Atari 2600)

Gooding: „Man hatte endlich eine Alternative zum ARD/ZDF-Kinderprogramm. Außerdem konnte man in Sportspielen wie **Decathlon** seine besten Kumpels besiegen und demütigen, auch wenn man täglich drei Tüten Kartoffelchips und in Majo und Ketchup ertränkte Fritten in sich reinstopfte. Das war meiner Meinung nach die Geburtsstunde des ‚Nerds'."

WUSSTEN SIE, ...



KASSENSCHLAGER | Enter the Matrix profitierte vom Hype des Films.

... dass der Name Atari aus dem japanischen Go-Spiel entliehen wurde? Das zweite A im Firmenlogo ist passend dazu eine stilisierte Form des Bergs Fuji.

... dass Steve Jobs 1975 kurze Zeit für Atari arbeitete? Damals werkelte Jobs an einer verbesserten Version der **Pong**-Heimkonsole, bevor er als Apple-Gründer Milliarden scheffelte.

... dass Atari den ersten Ego-Shooter der Welt entwickelte? Das Spiel **Battlezone** von 1980 ist eine 3D-Simulation, in der der Spieler einen Panzer aus der Ich-Perspektive steuert.

... dass das eher mäßige Enter the Matrix zu den erfolgreichsten Spielen aller Zeiten gehört? Obwohl **Enter the Matrix** in der Fachpresse nicht gerade Traumwertungen kassierte (PC Games 07/2003: 71 Punkte), ist das Teil eines der erfolgreichsten PC-Spiele überhaupt. Verantwortlich dafür war wohl der **Matrix**-Hype, der Millionen von Menschen weltweit begeisterte.

ATARI

Gewinnspiel

Los, abgreifen! Zum Anlass des 35-jährigen Atari-Jubiläums verlosen wir in Zusammenarbeit mit dem Geburtstagskind einen Haufen toller Preise.

Wie Sie mitmachen können? Ganz einfach: Gratulieren Sie Atari! Ihrer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Schreiben Sie ein Gedicht oder schicken Sie uns ein Video, das Sie beim Spielen von Pong zeigt. Sie haben Fotos, auf denen Sie mit Ihrem altehrwürdigen Atari 2600 verewigt sind? Her damit! Oder Sie schildern uns Ihre schönsten Erlebnisse mit Pac-Man ...

Schicken Sie Ihr Werk an:
COMPUTEC MEDIA AG Redaktion PC Games, Stichwort „Atari“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder schreiben Sie uns eine E-Mail an Atari@pcgames.de

Unter den kreativsten Einsendern verlosen wir die unten aufgeführten Preise. Viel Glück!







1 **10x** Atari-Gamer-T-Shirt (M)
2 **5x** Atari-Polo-Shirt
3 **10x** Atari-Schlüsselanhänger
4 **5x** Atari-Blöcke
5 **3x** Free-Running-Trinkgefäß
6 **3x** Free-Running-Gürteltasche
7 **5x** Atari-CD-Tasche
8 **3x** Atari-Gamer-Bag
9 **10x** Atari-Mousepads
10 **5x** Truck Tycoon (PC)
11 **5x** Test Drive Unlimited (PC)
12 **5x** Arthur & The Minimoys (PC)
13 **5x** Neverwinter Nights 2 (PC)
14 **5x** Attack on Pearl Harbor (PC)

Teilnahmebedingungen für das PC-Games-Gewinnspiel

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 31. Juli 2007.


WIR HABEN ALLE DÜFTE VERBESSERT!
AXE
WWW.YOUBCWW.DE



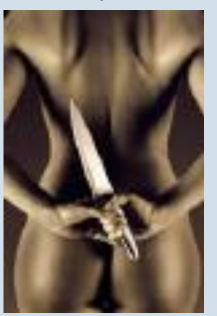
HOL DIR DEN GRATIS-KATALOG UNTER
www.closeup.de



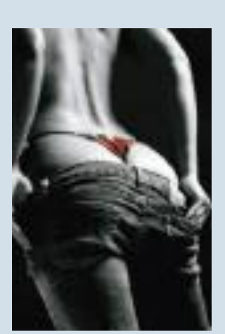
POSTER je € 6,99



ACHTUNG, GAMING AREA!
61 x 91,5 cm
G-839.170



DANGEROUS LOVE
61 x 91,5 cm
G-834.825



JEANS STRING
61 x 91,5 cm
G-828.810



Deshalb steht Bier immer im unteren Kühlfach

BOTTOM SHELF (DEUTSCH)
61 x 91,5 cm
G-835.595



FORD SHELBY GT500
91,5 x 61 cm
G-841.445



"Scarface" Homer Simpson
61 x 91,5 cm
G-841.140



KILL BILL 'PUSSY WAGON' SCHLÜSSELANHÄNGER
Film-Prop Replica aus Metall, 7x4,4cm
A-800.820 / € 6,99



GRINDHOUSE: PLANET TERROR
Poster · 61 x 91,5 cm
G-839.600 / € 6,99



POKER-SET IM ALUKOFFER
Enthalten sind 300 Chips (11,5 g), 5 Würfel
und 2x Spielkarten (je 52 Stk.) Chips: ø 4 cm
Dieses Edel-Set bringt dir die "Mutter aller Spiele"
in einem robusten Alu-Koffer.
Z-831.770
€ 29,90

GLEICH MITBESTELLEN!
4x BATTERIE AA / LR6
Mignon (Alkaline GP 15 G)
Z-998.000 je € 0,49

€ 8,99

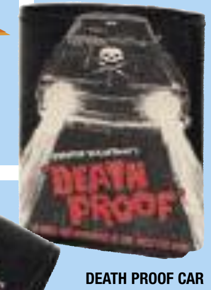
KARTENMISCHER
Automatik Kartenmischer für 2 Pokerdecks
Größe: 9x9x20 cm
Ohne Batterien (Benötigt werden 4x AA.)
Z-832.275

POKER-MATTE
Grüner Filz, achteckig,
beidseitig bedruckt,
ca. 90cm Durchmesser
Z-833.800
€ 6,99

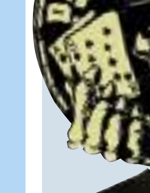


€ 16,90

PULP FICTION
"BAD MOTHER FUCKER"
Brieftasche aus Ledernachbildung, bestickt!
Original US-Modell ohne Münzfach,
Kleingeld gehört in die Hosentasche!
Z-828.960



GRINDHOUSE:
DEATH PROOF BASEBALLCAP
100% Baumwolle,
Einheitsgrösse (verstellbar)
T-872.40 / € 14,90



DEAD MANS HAND
T-Shirt, schwarz
Grössen: M, L, XL, XXL
T-875.25
€ 14,90



POKER ABC
T-Shirt, schwarz
Grössen:
M, L, XL, XXL
T-863.85
€ 14,90



TILT
Ausgepokert!
T-Shirt, schwarz,
Grössen: M, L, XL, XXL
T-875.30
€ 15,90

DEATH PROOF CAR LEATHER CHAIN WALLET
Lederbörse
mit Kette & Karabiner
Z-833.180
€ 16,90



THE SIMPSONS BURGER
Kissen aus Velour
Durchmesser
ca. 31 cm
T-873.00
€ 16,90



ROME CAP
schwarz,
Einheitsgröße, Wildlederoptik
T-880.55
€ 9,99



TALK TO MY HAND
T-Shirt, schwarz
Grössen: M, L, XL, XXL
T-863.70
€ 14,90



NO LUCK. PURE SKILL
Poker-T-Shirt, schwarz,
Grössen: M, L, XL, XXL
T-875.35
€ 15,90

Alle Shirts sind aus 100% Baumwolle



ANTI-ZOMBIE HEADSHOT UNIT
T-Shirt, schwarz
Grössen:
M, L, XL, XXL
T-881.10
€ 14,90

WURDE GEBISSEN. BENÖTIGE KOPFSCHUSS
T-Shirt, weiss
Grössen:
M, L, XL, XXL
T-881.20
€ 14,90

COOLNESS + 25
T-Shirt, schwarz
Grössen: M, L, XL, XXL
T-842.10 / € 16,90



BÄM
T-Shirt, braun
Fällt groß aus.
Grössen: M, L, XL, XXL
T-867.05 / € 16,90

BÄM…DAS SHIRT ZUM KULTVIDEO!

FIGUREN



Lieferung erfolgt ohne Batterien. Benötigt werden 3 x AA LR6 - Z998000 je € 0,49)

BUDDY CHRIST
Der kultige "Catholicism-WOW"-Jesus aus dem Film DOGMA.
Größe: ca. 13 cm
H-691.850 / 19,90

WORLD OF WARCRAFT:UNDEAD WARLOCK
Actionfigur · Größe: 15 cm
H-830.320 / € 17,90

TOMB RAIDER LARA CROFT
Actionfigur
Größe: 18 cm
H-830.205
€ 17,90

ERWIN DAS WÜRGEHUHN
Plüschfigur, läuft, gackert und schlägt mit den Flügeln.
(Packt man den Gockel aber am Hals schreit und zappelt er.)
Größe: ca. 29 cm
H-830.345 / € 15,90

GLOBAL WARMING ROCKS
T-Shirt, schwarz
Grössen: M, L, XL, XXL
T-872.60
€ 16,90



TROLL IM WACHSTUM
T-shirt, schwarz
T-853.20 / € 14,90
Grössen: M, L, XL, XXL

SPRÜCHE SHIRTS!

CAUTION	SAME SHIT, DIFFERENT DAY	ICH GEBE IMMER 100% …	BÜCK DICH FEE!	WAS IST GEIL …
T-Shirt, schwarz	T-Shirt schwarz.	T-Shirt schwarz	T-Shirt, schwarz,	T-Shirt, navy
Grössen: M, L, XL, XXL	Grössen: M, L, XL, XXL	Grössen: M, L, XL, XXL	Grössen: M, L, XL	Grössen: M, L, XL, XXL
T-392.66 / € 13,90	**T-788.58 / € 13,90**	**T-813.37 / € 13,90**	**T-871.55 / € 13,90**	**T-815.66 / € 16,90**

Backprint

EVOLUTION
T-Shirt,schwarz,
Something, somewhere went terribly wrong
Grössen: M, L, XL, XXL
T-859.40
€ 14,90

BLACK JACK UND NUTTEN
T-Shirt, schwarz
Grössen:
M, L, XL, XXL
T-834.25



€ 14,90





Backprint

ICH BIN SCHIZOPHREN
T-Shirt blau
Grössen: M, L, XL, XXL
T-793.56 / € 14,90

€ 14,90

'KILLER-SPIEL' SPIELER: LAUF SO SCHNELL DU KANNST
T-Shirt, schwarz.
Grössen: M, L, XL, XXL
T-772.23

FUCK YOU VERY MUCH!
T-Shirt,schwarz
Grössen: M, L, XL, XXL
T-880.05 / 13,90

DELPHINE SIND SCHWULE HAIE
T-Shirt, navy,
Grössen:
M, L, XL, XXL
T-850.15
€ 16,90

PORNOBUONGIORNO - ROLLER
T-Shirt, graublau,
Grössen: M, L, XL
T-876.20 € 15,90

PORNOBUONGIORNO - SURFER
T-Shirt,hellblau
Grössen: M, L, XL
T-876.30 € 15,90



VORSCHAU

SPIELE-VORSCHAU | SNEAK PEEK | MOST WANTED

TOP-THEMEN

AUFBAU-STRATEGIE

DIE SIEDLER 6



Seite 42

KNUFFIG | Macht das mittelalterliche **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs** mit anmutiger Grafik, richtiger Story und wiedererstarktem Aufbauteil etwa dem Genreprimus **Anno 1701** Konkurrenz? Wir verbrachten erste Stunden in der Wuselwelt!

ROLLENSPIEL

THE WITCHER



Seite 52

VERHEXT | Kommt die nächste Rollenspiel-Referenz aus Polen? Die diabolische Atmosphäre und das ausgeklügelte Kampf- und Entscheidungssystem von **The Witcher** verzaubern.

ECHTZEIT-STRATEGIE:

STARCRAFT 2



Seite 48

GERÜCHTEECK | Was ist dran an dem ganzen Gerede um **Starcraft 2**? Wir gehen der Wahrheit um den kommenden Strategie-Hammer auf den Grund.

SNEAK PEEK

ECHTZEIT-STRATEGIE

WORLD IN CONFLICT

Die Russen fallen in Amerika ein – und acht PC-Games-Leser waren mit dabei. Bei dem Echtzeit-Strategiespiel **World in Conflict** pfefferten sich unsere Lesertester Atombomben und Napalm um die Ohren und schnupperten in die erste Mission der US-Kampagne hinein – mit großem Vergnügen.



Seite 78

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Friedrich von Schiller, deutscher Dichter

KENNEN SIE ...

... das Spiel **Die Siedler: Hiebe für Diebe**? Blue Byte brachte dieses kostenlose Minispiel vor der Veröffentlichung von **Die Siedler 4** heraus. Die römischen Soldaten verteidigen darin ihr Gold gegen plündernde Wikingerhorden.

INHALT

MOST WANTED

Unsere frische Online-Bestenliste: GTA 4 ist in diesem Monat neu dabei – und steigt gleich auf Platz 2 ein.

1. **CRYSIS** – Action | Electronic Arts – Termin: 3. Quartal 2007
2. **GRAND THEFT AUTO 4** – Action | Take 2 – Termin: 19.10.2007
3. **HELLGATE: LONDON** – Action-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 21.6.2007
4. **HALF-LIFE 2: EPISODE TWO** – Action | Electronic Arts – Termin: 3. Quartal 2007
5. **BIOSHOCK** – Action | Take 2 – Termin: 24.8.2007
6. **ASSASSIN'S CREED** – Action | Ubisoft – Termin: November 2007
7. **DIE SIEDLER 6** – Strategie | Ubisoft – Termin: September 2007
8. **SACRED 2** – Action-Rollenspiel | Take 2 – Termin: Oktober 2007
9. **THE WITCHER** – Rollenspiel | Atari – Termin: September 2007
10. **ANNO 1701 ADD-ON** – Strategie | Ubisoft – Termin: 3. Quartal 2007



ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Blue Byte möchte, dass Sie sich in der **Siedler**-Welt nicht nur wohlfühlen, sondern auch sämtliche Prozesse und Abläufe nachvollziehen können. Also holt dieser Bäcker das Mehl erst ab, verarbeitet es fleißig und legt seine Produkte dann für die Kundschaft aus. Aber auch er hat eigene Bedürfnisse, denen er im Laufe des Tages nachgeht.
Sehr erfinderisch waren übrigens die Lüneburger Bäcker im Jahre 1407. In einer Hungersnot gab es kein Mehl in der Stadt, sondern nur Mandeln und Zucker. Auf Befehl der Städtekammer buken sie damit – verfeinert mit etwas Rosenwasser – das rettende „Markusbrot", heute bekannt als Marzipan.

HIER BIN ICH MENSCH | Drei Körperbau-Modelle sorgen für abwechslungsreiche Siedler – dieses Bäckerpärchen ist eher beleibt.

KLEIDER MACHEN LEUTE | Für das Outfit Ihrer Siedler erleichtern Sie Schafe um ihre Wolle – oder gerben die Häute von Wildtieren.

EIN GROSSER AUFWAND | Zwei Truppentypen und Belagerungsmaschinen sichern den Aufstieg eines Königreichs ab, falls ein Kontrahent sich gar zu widerspenstig verhält.

DIE SIEDLER 6

Aufstieg eines Königreichs

Von: Christian Burtchen

Aufbauend. Kurz nach der Games Convention stürmen die knuffigen Siedler aufs Neue die Bildschirme.

AUF DVD
● VIDEO

Wann immer eine News zu **Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs** auf pcgames.de erscheint, kann man sicher sein, dass sich unter den Kommentaren auch eine Aussage à la „Hoffentlich ist es endlich wieder mehr Aufbau als noch in **Die Siedler 5**" befindet. Daher wird auch der erste Ritter im Entwickler-Team, Produzent Benedikt Grindel, nicht müde, den herbeigereisten PC-Games-Knappen auf die Wirtschaftskreisläufe und die Bedürfnisse der Siedler hinzuweisen.

Nachdem wir nun also bereits zum zweiten Mal stundenlang in der mittelalterlichen Wuselwelt versunken sind, kann vollkommen gefahrlos die Prognose gewagt werden, dass **Die Siedler 6** die Freunde der klassischen Aufbau-Strategie wie **Anno 1701** und **Die Siedler 2** anspricht. Ritter und Kampfeinheiten bevölkern zwar weiterhin die Spielwelt des aufsteigenden Königreichs, wechselseitiges Sich-auf-den-Helm-geben ist aber weit weniger wichtig als ein gemütliches Prosit in der Dorfkneipe.

Das Aufbau-Rad neu erfinden möchte Blue Byte nicht – vielmehr ist die sechste **Siedler**-Folge eine schöne Kombination bekannter Elemente aus **Siedler** und **Anno**, stimmig und ästhetisch wie eine mittelalterliche Glasmalerei an einem Kirchenfenster. Ganz im Sinne der Aufbau-Tradition beginnt also jedes „Schaffe, schaffe, Dörfle baue" mit einem Holzfäller. Im Gegensatz zu Die **Siedler 2** gibt es keine separaten Planierer und Bauarbeiter, anders als bei **Anno 1701** entsteht das Gebäude nicht einfach als Gottes Werk auf weiter Flur – nein, der Holzfäller selbst macht sich vom Lagerhaus auf den Weg, die Baumaterialien im Gepäck.

So haben Sie als Spieler von Anfang an das Gefühl, die Lauf- und Besorgungswege Ihrer Bewohner nachzuvollziehen. „Es geht uns bei **Die Siedler 6** darum, eine Welt zu schaffen, in die man als

ZENSUS | Die fundamentalen Informationen: Wie zufrieden sind Ihre Siedler? Außerdem – wie viel Platz ist für weitere Sieder, Siedlerinnen und Soldaten?

FINANZEN | Auskunft über den Stand der Stadtkasse, die Steuereinnahmen, Ausgaben der Armee.

ROHSTOFFE | Der Bestand der acht Grund-Ressourcen Wildtiere, Getreide, Fisch, Milch, Kräuter, Eisen, Honig, Wolle – darüber die Baumaterialien Stein und Holz.

ENDPRODUKTE | Je nach Bedürfnis sind die Rohstoffe und die Endprodukte angezeigt. Beim eingeblendeten Beispiel Nahrung also etwa, wie viel Wurst, geräucherten Fisch, Brot und Käse wir gerade im Dorf haben. Die übrigen Gruppen: Kleidung, Sauberkeit und Unterhaltung, ganz rechts die Waffenbestände.

BAUMENÜ | Das Baumenü zeigt Ihnen die Gebäudegruppen an – ein Klick und Sie haben Zugriff auf die Bauoptionen für sämtliche Infrastrukturgebäude, Rohstoffsammler – oder eben Waffenproduzenten.

KARTE | Neben der Minimap (beachten Sie die verschiedenen Territorien) wählen Sie von hier aus direkt Ihren Helden oder das Diplomatiemenü an. Auch die Beförderung ist nur einen Mausklick entfernt!

TRUPPENKONTROLLE | Ihre aktuell ausgewählten Truppen. Praktisch: Wählen Sie eine einzelne Einheit aus, geht die vorhandene Auswahl nicht verloren.

DOCH MÖCHT' ICH ALLES WISSEN | Die Benutzeroberfläche von **Die Siedler 6: Aufstieg eines Königreichs** ist nicht überladen, präsentiert aber alle nötigen Informationen. Auch Missionsziele und Tooltips werden angezeigt.

Spieler wirklich eintauchen kann, in der alle Abläufe für mich klar verständlich sind", erklärt Benedikt Grindel.

Damit der Holzfäller in unserem mittelalterlichen Überwachungsstaat zufrieden ist, kümmern wir uns darum, etwas Leckeres für den Siedler-Tisch zu kredenzen. Je nach Klimazone gehen wir unterschiedlich vor. Während in den an Nordeuropa angelehnten Gefilden zwar einiges an Wildbret durch die Wälder springt und in den Weihern Fische herumschwirren, sieht es dafür in den langen Wintern eher mau aus. Dann frieren nämlich die Seen zu, und auch Landwirtschaft ist bei gefrorenem Boden kaum möglich. Ähnlich schwierig gestaltet sich die Nahrungssuche in den steppenartigen Regionen, die Nordafrika nachempfunden sind. Fruchtbare Streifen sind auf den kargen Landstrichen rar gesät, um die wenigen Tiere streiten die Jäger mit den marodierenden Tigern und mitunter vertrocknen die Vorräte gar im Sommer!

Wie gut, dass wir in der mitteleuropäischen Klimazone dieses Problem nicht haben. Hier liegt das ganze Buffet der Natur offen: Fische, Wild, aber auch die Anbaumöglichkeiten für Getreide und die Weideflächen für Rinder. In aller Ruhe schicken wir einen Fischer zum Teich. Gut: Die Engine zeigt die Einzugsbereiche einzelner Gebäude noch präziser als bei **Anno 1701** – beim Holzfäller inklusive aller Bäume. So erkennen Sie gleich, ob sich der Aufbau lohnt. Währenddessen errichten wir noch eine Schaffarm, damit unser Siedler im kommenden Winter nicht frieren. Praktisch: Das Interface zeigt die möglichen Aktionen direkt über dem Gebäude an, in diesem Fall den Bau von Gehegen für unsere blökenden Wollknäuel. Damit in der Fül-



DIE KIRCHE HAT EINEN GUTEN MAGEN

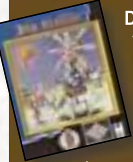
Da können wir noch so oft Papst sein: Die Rolle von Religion in Strategiespielen scheint seit einiger Zeit sehr banalisiert.

War die Zuflucht in eine heimilige Kapelle den **Anno 1701**-Dörflern noch ein Grundbedürfnis, nutzen bei **Die Siedler 6** in erster Linie Sie die Kirche – um die Stadtkassen aufzubessern. Einfach kurz zur Messe läuten und hinterher die Kollekte nehmen ...

Ob das auf Dauer gut geht? Schließlich war es die Zweckentfremdung des göttlichen Klingelbeutels durch Papst Leo X., der letztlich zur Spaltung der Kirche führte. Daher unser Tipp: Weniger verschwenderisch siedeln als der Luxus-Pope!

VORSPIEL

Die Siedler sind Deutschlands langlebigste und erfolgreichste PC-Spielserie überhaupt. Seit rund fünfzehn Jahren wuseln die Kerle bereits über die Monitore .



DIE SIEDLER
Volker Wertich erschuf 1993 (Amiga; 1994 für den PC) den allerersten **Siedler**-Teil und das aufbaulastige Spielprinzip. Die 2D-Engine zauberte 640 mal 480 Bildpunkte auf den Bildschirm und erlaubte sogar einen Mehrspielermodus mit geteiltem Bildschirm.

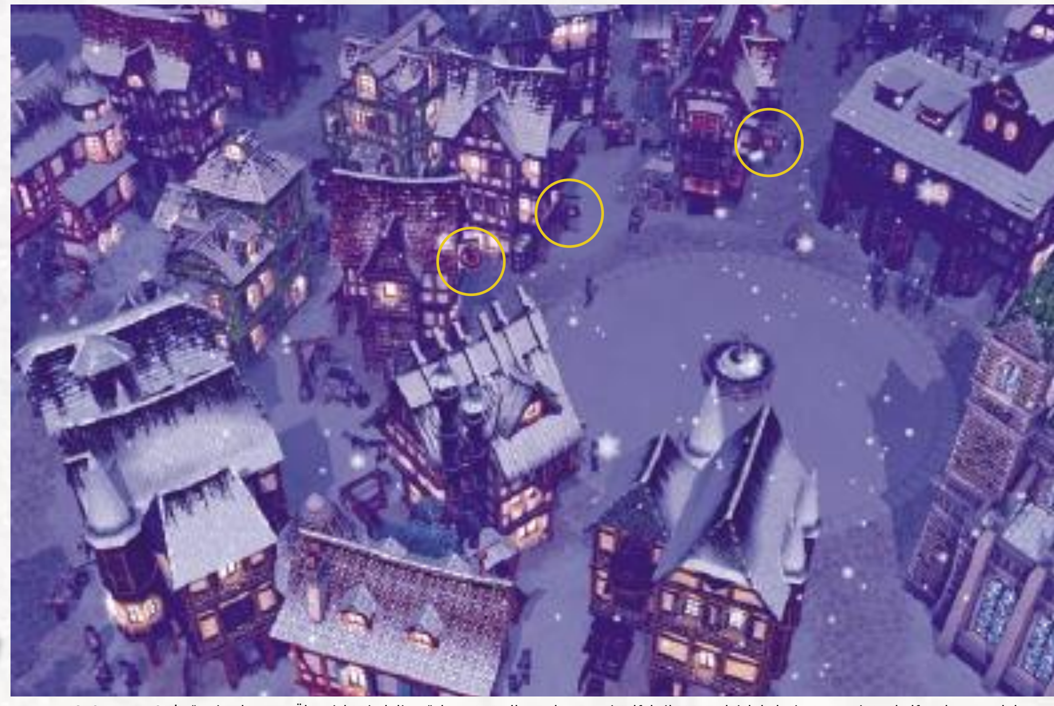
DIE SIEDLER 2: VENI, VIDI, VICI
Die **Siedler 2** verfeinerte das Spielprinzip des Vorgängers, etwa mit Seefahrt. Der beliebteste Teil der Serie wurde zum zehnjährigen Jubiläum 2006 neu aufgelegt. Übrigens sollte das Spiel ursprünglich **Die Römer** heißen – doch davon blieb nur der lateinische Untertitel.

DIE SIEDLER 3
Der dritte Teil behielt zwar den knuffigen **Siedler**-Look bei, spielte sich aber bereits merklich anders als der Vorgänger – der Wegebau entfiel und statt indirekten Gefechten wie sonst war nun hektisches Kämpfen in Echtzeit angesagt.



DIE SIEDLER 4
Viele Add-ons, Maya, Trojaner, das dunkle Volk, eine fantastische 2D-Grafik mit maximal 1.280 mal 1.024 Bildpunkten – auf dem Papier machte **Die Siedler 4** einen guten Eindruck. Doch viele Bugs vermiesten die Aufbau-Freude.

DIE SIEDLER 5: DAS ERBE DER KÖNIGE
Ein Siedler in wunderschöner 3D-Grafik – aber für Fans deutlich zu hektisch. Blue Byte beschnitt die Aufbau-Komplexität: Weniger Rohstoffe, kaum noch Logistik. Doch der Versuch, auf den erfolgreichen Echtzeit-Strategie-Zug aufzuspringen, kam nicht gut an. Folglich besinnen sich die Entwickler beim **Aufstieg eines Königreichs** wieder auf alte Tugenden.



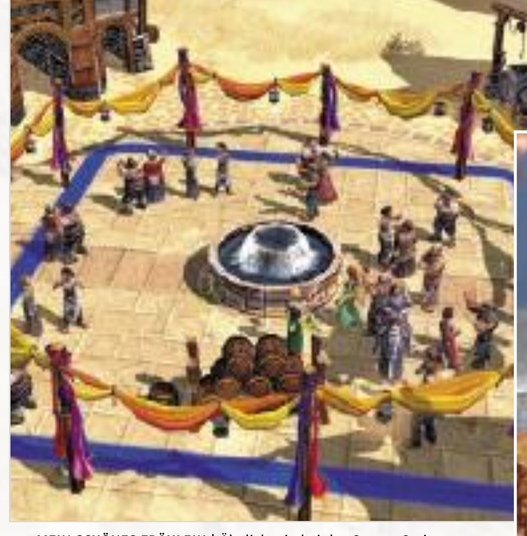
JEDER TAG IST EIN FEST | Für eine bessere Übersicht sind die Dächer etwa aller Nahrungsmittelfabrikanten gleich koloriert. Im Winter helfen Ihnen und den Siedlern die Aushängeschilde (siehe Kreise) vor den Läden. Außerdem blendet das Interface über Ihrem Cursor stets den Gebäudenamen ein.

le der möglichen Bauten nicht die Übersicht verloren geht, verfügen die Gebäude einer gleichen Gattung – zum Beispiel Nahrungsmittelhersteller – über einheitlich eingefärbte Dächer.

Unser Fischer hat nun – dabei konnten wir ihm in bester Schäuble-Manier schön über die Schulter schauen – ein paar Heringe aus dem Gewässer geholt. Die bringt er dann direkt zu unserem Lagerhaus. Doch der Fisch muss zunächst weiterverarbeitet werden, denn roh essen die Siedler den Fang nicht – passenderweise sind Sushi-liebende Asiaten auch nicht spielbar, die Kampagne bietet ihnen ein einziges Volk. Also, flugs eine Fischräucherei platziert, möglichst in Laufnähe zum Lagerhaus. Sobald der Räucherer die Hütte errichtet hat, macht er sich selbst auf den Weg, um die rohe Ladung vom Warenhaus abzuholen.

Im Gegensatz zu **Die Siedler 2** gibt es also keine anspruchsvolle Logistik, bei der Sie stundenlang Ihre Wege mit den einzelnen Trägern optimieren und Transportprioritäten festlegen. Stattdessen wuseln Ihre Leute einfach so los. Puristen, die an **Die Siedler 2: Die nächste Generation** ihre Freude gefunden haben, stört das möglicherweise.

Auch eine andere Grundsatz-Entscheidung dürfte Menschen, die seit 1996 mit einer Tätowierung **Die Siedler 2: Veni, Vidi, Vici** herumlaufen, aufstoßen: Jeder Siedler, vom Bäcker bis zum Jäger, vom Kräutersammler bis zum Apotheker, vom ... na gut, Sie haben das Prinzip verstanden, also: Jeder Siedler hat Bedürfnisse. Das geht ganz bescheiden beim Essen (wie gut, dass sich unser Fischräucherer gerade mit einer Ladung fertiger Backfische auf zum Lager macht) und bei der Kleidung los. Nach





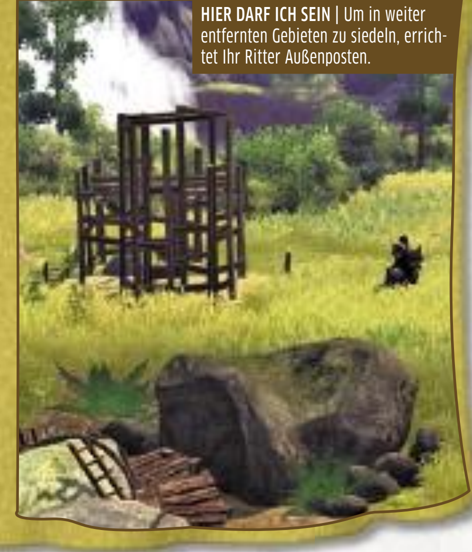
▲ MEIN SCHÖNES FRÄULEIN | Ähnlich wie bei der **Caesar**-Serie veranstalten Sie rauschende Partys. Doch statt eines Katers nehmen Ihre Bürger – deutlich praktischer – eine Frau mit nach Hause.

▶ LETZTER KAHN | Im Gegensatz zu **Anno 1701** fahren Sie mit Ihren Siedlern nicht zur See. Dafür könnte es passieren, dass finstere Gesellen mir nichts, dir nichts vom Ozean über Ihre friedliche Siedlung hereinbrechen.

ERWIRB ES, UM ES ZU BESITZEN

Um in neue Ländereien vorzudringen, benötigen Sie in **Die Siedler 6** die Hilfe Ihres tatkräftigen Ritters. Nur der ist in der Lage, vor Ort einen Außenposten für Sie zu errichten, der Ihnen das Recht verlieht, im jeweiligen Territorium Rohstoffe abzubauen, Tiere zu jagen und alles weiterzuverarbeiten. Durch die Zerstörung eines Außenpostens fällt auch die entsprechende Zone an einen Gegenspieler.

Hier orientiert sich Blue Byte am mittelalterlichen Lehnsrecht: Der Inhaber einer Lehe (das konnten Ländereien, aber auch bestimmte Rechte sein) verlieh dem belehnten Vasallen das Anrecht zur Nutzung der Lehe auf Lebenszeit. Fortan stand der Belehnte unter dem Schutz seines Herren. Dafür musste der Belehnte dem Herrn und Meister gegenüber persönliche Dienste leisten – etwa als Mundschenk bei Festtafeln.



HIER DARF ICH SEIN | Um in weiter entfernten Gebieten zu siedeln, errichtet Ihr Ritter Außenposten.



MIT FARBEN BELEBEN | Ihre Bannermacher fertigen aus schnödem Stoff prächtige Wimpel und Flaggen für Ihr Dorf – das freut auch die an zunehmenden Luxus gewöhnten Siedler.

und nach wachsen die Ansprüche Ihrer Bürger aber ähnlich wie in Anno 1701.

Zum Ende hin wollen Ihre nimmersatten Einwohner Nahrung, Kleidung, Hygiene, Unterhaltung und Wohlstand, indirekt auch noch Sicherheit. Viele der Bedürfnisse lassen sich notfalls schnell taktisch herbeischaffen – ein singender Barde verhilft zu etwas Unterhaltung, während das Badehaus noch mit Met versorgt wird. Umgekehrt können Sie auch ans schnelle Geld kommen, wenn Sie in der Kirche zur Messe rufen und hinterher die Kollekte kassieren. Sonst hat Religion in **Die Siedler 6** keinen tieferen Nutzen – im Gegensatz etwa zum götterlastigen dritten Teil. Ein feiner Unterschied in den ansteigenden Wünschen der Bewohner: Während Sie bei Sunflowers' Aufbauspaß einzelne Wohn- und Markthäuser aufwerten und sich damit die Insassen einem zunehmenden Snobismus hingeben, sind die gesteigerten Siedleransprüche Resultat der Aufwertung der drei zentralen Gebäude Warenhaus, Kirche und Schloss.

Mit jeder neuen Stufe gewinnt das Bauwerk an Effizienz – ein größeres Warenhaus bietet natürlich mehr Platz und in der richtigen Kombination kommen auch neue Siedler-Bedürfnisse hinzu – und die Möglichkeit, Ihren Ritter aufzuwerten, damit aus dem einfachen Landadel-Ei ein edler Knappe von der Vogelweide wird. Von dem besseren Titel auf der ritterlichen Visitenkarte profitieren Sie auch. Mitunter ist ein Aufstieg Ihr Missionsziel oder Sie nutzen die Spezialfähigkeiten Ihrer Heldinnen und Helden besser.

Allzu langen Entzug an lebenswichtigen Materialien lassen sich die Siedler aber nicht gefallen. Zunächst kommen sie nur mal am Marktplatz vorbei und beschweren sich pro forma. Bleibt der Nachschub dann aber über längere Zeit aus, wird an der Agora offen gestreikt – schlecht für Sie als Statthalter, denn dadurch kommen eventuell weitere Produktionsketten zum Erliegen.

Muten Sie Ihren Bürgern am Ende gar DDR-ähnliche Versorgungsengpässe zu, müssen Sie wie bei **Anno 1701** mit ein paar fackelschwingenden Revoluzzern rechnen. Damit Anfänger in diesem Teufelskreis nicht schnell das Siedlerhandtuch werfen, steuert Blue Byte mit einem Tutorial und helfenden Mitspielern entgegen. Die Königin aus **Anno 1701** schickte im Notfall etwas Bargeld hinüber – in **Die Siedler 6** zeigt sich vielleicht ein anderes Dorf gnädig und sendet einige Wagenladungen Nahrung.

Wenn Sie schon dabei sind, auf pcgames.de einen wütenden „Das ist kein **Siedler**, das ist ein **Anno**!"-Beitrag zu verfassen: Ruhe bewahren – vieles unterscheidet die Konkurrenten im eigenen Hause. Während bei **Anno 1701** Bürger und Arbeiter separat voneinander

HOCH IST DER DOPPELGEWINN ZU SCHÄTZEN

Spieler A fehlt es an Ware W. Um den möglichen Engpass E in der Zeitspanne T auszugleichen, begibt er sich mit dem Ritter R zum Mitspielerdorf D, wo die Karawanen K1 und K2 Ware W zum Preis P übertragen. Oder einfacher gesagt: Ihnen fehlt etwas? Einfach den Ritter zum Dorf eines Computer- oder Menschen-Mitspielers schicken, im Handelsmenü anklicken, was Sie wollen – und schon machen sich die beiden Waren- oder Geldkolonnen auf den Weg. Nur aufpassen, dass diese dabei nicht überfallen werden!

Der wohl berühmteste Handelsweg über Land – die Seidenstraße – büßte übrigens im Mittelalter an Bedeutung ein: Nachdem das Reich der Mongolen im 13. Jahrhundert allmählich zerfiel, stiegen die europäischen Händler vermehrt auf den Schiffsverkehr um.



▲ **WO FEHLT'S ...?** | Zunächst wählen Sie in einem Menü aus, welche Waren Sie gegen welchen Obolus ein- oder verkaufen möchten. Später kommen auch Handelspartner in Ihre Stadt.

▼ **IHR NAHT EUCH WIEDER** | Dass sich Ihre Karrenschieber sogleich auf den Weg machen, ist für Sie gut ersichtlich – allerdings auch für möglicherweise marodierende Banditen. Daher stellen Sie besser Eskorten bereit!







▲ **RAUM ZU GROSSEN TATEN** | Besonders in den ersten Missionen zeigen Sie den Banditen in solchen Lagern häufig, wer der bessere Wuselkämpfer ist. Mit ein paar Fackeln steht auch das Zelt dieser Störenfriede nicht mehr lange!

◀ **ALLE NEUNE** | Sie heben Ihre Soldaten jeweils in Neuner-Gruppen aus. Wichtiger als die bloße Masse: Je zufriedener Ihre Siedler sind, desto besser kämpfen die Recken an der Pixelfront gegen finstere Gesellen.

▶ **AM ENDE** | Geht einer Ihrer tapferen Recken über den Siedler-Jordan, blitzt ein farbiger Lichtstrahl auf. Auch die Verluste Ihrer Gegenspieler erkennen Sie auf diese unblutige Weise.

lebten – die einen konsumierten und zahlten Steuern, die anderen produzierten und verursachten dabei Betriebskosten, ist Ihre Stadt bei den Siedlern ein organisches Ganzes, da wirklich jeder Siedler arbeitet, Materialien abholt und verbraucht. Während Sie bei **Anno 1701** gerade mal über eine Statusleiste sehen, wie zufrieden Ihre Bevölkerung ist, merken Sie bei den Warenkreisläufen von **Die Siedler 6** sofort, wenn etwas nicht stimmt.

Nicht nur Dorfkapelle, Warenlager und Burgfried lassen sich aufwerten: Jedes Siedler-Gebäude verfügt über zwei weitere Ausbaustufen. Damit kommen je ein Stockwerk und ein weiterer Arbeiter sowie effizientere Transportmöglichkeiten hinzu. Außerdem sind die imposant-knuffigen, dreistöckigen Gebäude Balsam fürs Aufbau-Herz, frei nach dem Motto „Schau mal, was ich hier alles errichtet habe!"

Hoch hinaus geht es also einerseits – andererseits weiß der geübte Stratege, dass man es nur mit ein paar Häusern direkt vor der Bettkante kaum zu Weltruhm bringt: Expansion muss her, in bester Pinky-und-Brain-Manier möglichst allumfassend. Ob Sie dabei raubeinig vorgehen und auf Ihre militärischen Rekruten zurückgreifen (dazu später mehr) oder friedlich neben den anderen Bürgermeistern vor sich hinsiedeln, bleibt Ihnen überlassen.

Die ganze Spielwelt einer **Siedler**-Karte ist in Zonen unterteilt – so wie die **Anno**-Karte in Inseln. Von diesen ergreifen Sie ähnlich wie in **Stronghold Legends** oder **Empire Earth 2** Besitz, in dem Ihr Held einen Außenposten errichtet. Erst danach sind Sie in Anlehnung an das mittelalterliche Lehnsrecht befugt, andere Gebäude zu errichten und mögliche Rohstoffvorkommen auszubeuten. Mitunter fühlt sich die Bevölkerung eines nahe stehenden Dorfes etwas belästigt von Ihrem Treiben – dann können Sie der Bitte nachgeben, einen besänftigenden Tribut entrichten oder aber die Schwerter sprechen lassen.

Damit verbauen Sie sich natürlich die Möglichkeit, per Handel die Haushaltskasse aufzubessern. Der Handel selbst funktioniert ähnlich intuitiv wie bei bei **Anno 1701**: Der Held macht sich auf den Weg zu einem Marktplatz, in einem sich dann öffnenden Menü klicken Sie den Krempel an, den Sie haben wollen – und schon starten die Karawanen der jeweiligen Seite durch. Auch hier sehen Sie ganz deutlich den Wunsch der Entwickler nach einem durchschaubaren System, in dem kein magischer Geldtransfer Ihre Konten auffüllt.



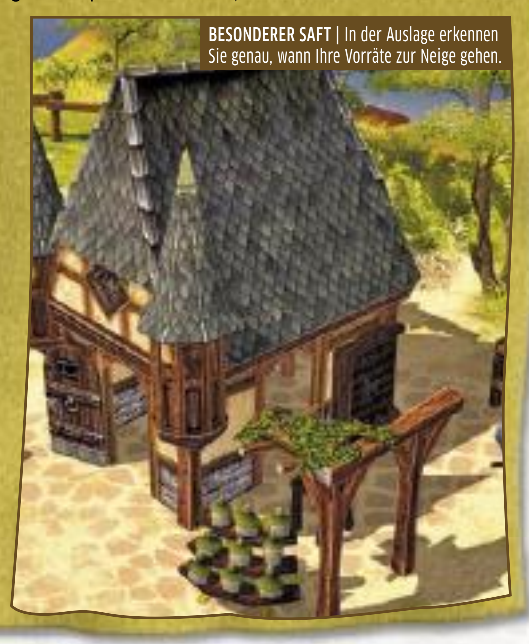
DIE KUNST IST LANG

Später geben sich Ihre Siedler nicht einfach mehr mit Kleidung und einem gedeckten Tisch zufrieden – sie wollen auch noch unterhalten werden, im Badehaus oder im Theater. Bei Bedarf klicken Sie einfach kurz auf das Dorftheater und berufen eine Vorstellung ein. Ähnlich wie bei der Messe in der Kirche strömen die Bürger dann herbei, um das Schauspiel zu erleben. Tatsächlich waren Stehplätze in mittelalterlichen Theatern an der Tagesordnung, in den Rängen wie im Parkett. Das berühmteste der stadionförmigen Bauten, das Globe Theatre in London, war größtenteils auch nicht überdacht. Nur für einige betuchte Besucher waren wenige Sitzplätze vorgesehen. Und: Männliche Darsteller spielten auch die weiblichen Rollen in den Stücken. Bis zum Ende des Feudalismus waren die Mehrzahl aller Aufführungen biblische Passionsspiele.

DER WEISHEIT LETZTER SCHLUSS | Sie bringen Ihre Siedlung voran, indem Sie Kirche (links), Lagerhaus (oben rechts) und Burg ausbauen. Dann kommen Bauoptionen und Bedürfnisse hinzu.

HIER IST EIN SAFT, DER EILIG TRUNKEN MACHT!

Ja, auch Alkohol wünschen Ihre ewig dürstenden Siedler – mitteraltertypisch versorgen Sie Ihre Gesellen mit Met (Honigwein). Aber auch ein anderes Elixier erfreut die Siedler-Herzen. Aus wild wachsenden Kräutern fertigen die Apotheker Medizin, die das Sauberkeitsbedürfnis der Siedler befriedigt. Alternativ können Sie aus Holz Besen herstellen oder aus Tierfetten Seife gewinnen.
Im Mittelalter war Heilkunde übrigens ein Metier für Nonnen und Mönche. Als Benedikt von Nursia 527 das erste Kloster überhaupt gründete (Monte Cassino), definierte er die Krankenpflege als wichtigste Aufgabe der Mönche. Passenderweise legte auch der Benediktiner Walahfrid Strabo die 24 relevanten Heilkräuter des Mittelalters fest. Kaiser Karl der Große verabschiedete gar ein Gesetz, das Klöstern den Besitz und die Pflege eigener Heilkräutergärten verbindlich vorschrieb.


BESONDERER SAFT | In der Auslage erkennen Sie genau, wann Ihre Vorräte zur Neige gehen.

RAUM ZU GROSSEN TATEN

Ein finsterer Wuselwüterich bedroht die Ländereien Altdarios. Zusammen mit Ihren Siedlern und Helden verhelfen Sie dem Königreich gegen alle Widerstände zu neuem Ruhm!

DER RITTER MARCUS stammt aus einfachen Verhältnissen. In seiner Gegenwart müssen Militäreinheiten nicht mehr zurück zur Kaserne, um Fackeln abzuholen – und kosten weniger.
DIE EDLE ALANDRA kann zwar auch im Kampf einiges austeilen, allerdings sorgt sich die gute Dame viel mehr um das Wohl ihrer Mitbürger. Sie vermag kranke Siedler zu heilen – und lässt die Bürger nach dem Gottesdienst tiefer in die Tasche greifen.
DER BELEIBTE ELIAS ist nicht nur ein guter Esser, sondern auch ein hervorragender Händler – so bekommen Sie beim Handeln bessere Konditionen. In der Not verteilt der Gute darüber hinaus Essensrationen an hungernde Siedler.
DIE BANDITENTOCHTER KESTRAL steigert Ihre Einnahmen aus Steuern und klaut das Gold aus fremden Stadt-Gebäuden. Aber: Seien Sie sich ihrer Loyalität nicht zu sicher.
DAS NORDISCHE URGESTEIN THORDAL erfreut mit einem Lied die Siedler auf dem Marktplatz. Wie auch immer er das macht: Bei seiner Anwesenheit kommen mehr Frauen zu einem Fest.
HAKIM ABD-AL SAR, ein verwegener Wüstenreiter, kann ganze Schlachten drehen, indem er gegnerische Soldaten zum Überlaufen bewegt. Außerdem kostet der Ausbau von Gebäuden mit ihm weniger.

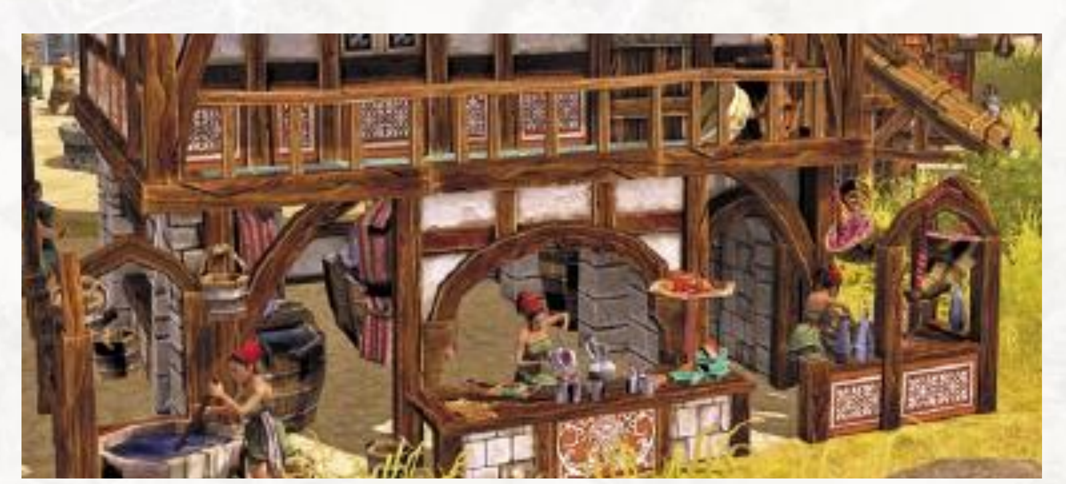
Und der Klabautermann macht sie auch nicht nervös – Seehandel ist kein Bestandteil von **Die Siedler 6**.

Ein lange gefordertes Spielelement ist dagegen endlich Teil der **Siedler**-Welt: Frauen. Damit ein jeder Siedler seine holde Maid bekommt, veranstalten Sie auf dem Marktplatz ein rauschendes Fest. Nach dem schönen Abend verziehen sich dann einander sympathische Siedlerpaare nach Hause und leben fortan gemeinsam. Selbst wenn die Scheidungsraten und das Vorabendprogramm vieler Privatfernsehsender einen gegenteiligen Eindruck vermitteln: In einer Ehe sind die Siedler glücklicher und effizienter, weil die über alles geliebte Ehefrau parallel den Haushalt aufrechterhält.

Zufriedenheit spielt übrigens nicht nur abstrakt eine Rolle – permanent informiert ein Balken über die gegenwärtige Laune der Einwohner. Viel Unterhaltung in Theater und Badehaus, eine gut funktionierende Ehegemeinschaft – da lebt es sich als Siedler gleich viel besser. Ihr Vorteil: Er zahlt mehr Steuern – und die Soldaten eines zufriedenen Königreichs kämpfen entschieden besser.

Spätestens, wenn eine Ihrer Warenkolonnen mit kostbaren Heilkräutern den Banditen zum Opfer gefallen ist, ziehen auch die friedfertigsten Siedler den Bau von Waffenschmied und Bogenmacher in Betracht. Diese Handwerker fertigen aus Eisen und Holz Schwerter und Langbögen, nach je neun fertiggestellten Kriegsutensilien heben Sie einen Truppenverband aus. Sie sehen also: Von der militärischen Komplexität des Vorgängers **Das Erbe der Könige** ist der **Aufstieg eines Königreichs** weit entfernt. Als zusätzliche Finesse können Sie noch mit Belagerungsmaschinen bei der gegnerischen Burg anklopfen – doch Vorsicht: Haben Sie die Teile nicht gut genug bewacht, wechseln sie schnell den Besitzer! Wer dagegen bei den Logenaktivitäten von **Anno 1701** seinen Spaß hatte, freut sich auch über den Dieb von **Die Siedler 6**. Der Bursche treibt bestens getarnt sein Unwesen in den Siedlungen Ihrer Mitspieler, kundschaftet hier ein wenig die Warenbestände aus, erleichtert sie dort ein wenig ...

Zurück zu unseren frisch ausgehobenen Truppen. Diese markieren wir in Echtzeit-Manier und schicken Sie per Rechtsklick zu nervenden Störenfrieden. Positiv: Die Engine ordnet unsere Truppen geschickt in Meta-Formationen an – die filigranen Bogenschützen nach hinten, die wackeren Schwertkämpfer nach vorn. Auch sehr schön: Ähnlich wie bei **Spellforce** ist es möglich, einem einzelnen Soldaten einen Befehl zu geben, ohne dass die gesamte Gruppenauswahl verloren geht. Die eigentlichen Kämpfe bereiten der USK wohl wenig Kopfzerbrechen: Ein farbiger Lichtstrahl signalisiert das Ableben eines feindlichen oder eigenen Kämpfers. Glücklicherweise gehen wir als Sieger dieser Auseinandersetzung hervor – somit steht unseren Handelsbeziehungen und weiteren Rohstoffvorkommen nichts mehr im Wege! Weiter, wackere Siedler! Voran, zum Aufstieg unseres Königreichs! ❑


FRAUEN IN BEWEGUNG | Die Damen in **Die Siedler 6** gehen ganz in der typischen Frauenrolle auf. Ob im Badehaus oder am heimischen Herd: Ihr Ziel ist es stets, dem Manne das Leben zu erleichtern und zu verschönern. Wer sagt da, waren das noch schöne Zeiten!?

ERSTEINDRUCK

CHRISTIAN BURTCHEN

Unbestritten: **Die Siedler 6** bietet **Anno 1701** in vielen Bereichen paroli, sieht technisch wie ästhetisch wunderschön aus und erweckt mit seinem Treiben das Mittelalter auf den Monitoren zum Leben. Noch dazu hat es eine richtige Geschichte – von der ich bis jetzt allerdings noch nicht allzu viel mitbekommen habe. Ich hoffe, dass mich dieser Minnesang mehr fesselt als einst das Nibelungenlied im Deutsch-Grundkurs.

ENTWICKLER: **Blue Byte**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **31. August 2007**

Von: Christian Burtchen und Oliver Haake

Nach der fulminanten Bekanntgabe von Starcraft 2 ranken sich allerlei Gerüchte um das Echtzeit-Strategiespiel. Wir haben nachgehakt.

AUF DVD

● VIDEOREPORTAGEN


KONZENTRIERT EUCH! | Das gelbe Mutterschiff der Protoss schwebt – ähnlich wie in **Command & Conquer 3 Tiberium Wars** – gemächlich über die Karte. Startet es aber anders als hier seine Spezialaktion, richtet es verheerenden Schaden in der gegnerischen Basis an.

WAS IST DRAN AN DEN GERÜCHTEN UND VERMUTUNGEN?

Starcraft 2

Nachdem wir in der vergangenen Ausgabe direkt aus Südkorea die neuesten Informationen, Interviews und Bilder zu **Starcraft 2** brachten, schlugen die Gerüchte um das abermalige Aufeinandertreffen von Zerg, Protoss und Terranern hohe Wellen. Die Fans warten sehnlich auf die Veröffentlichung (siehe Kasten unten links), auf Details zur Kampagne und weitere, noch geheime Features.

Eine mögliche vierte Rasse enthält **Starcraft 2** nicht, obwohl dies besonders asiatische Fan-Seiten lange Zeit vermuteten. Ein kurzer geschichtlicher Exkurs ins **Starcraft**-Universum: Vor einer wirklich verdammt langen Zeit erschufen die Xel'Naga Protoss und Zerg. Beide Rassen gediehen zunächst prächtig – die Xel'Naga beobachteten ihre Kreationen lange nur von ihren Schiffen aus. Als sich die Schöpfer jedoch zu erkennen gaben, geschah Übles – die Flotte der Xel'Naga wurde vernichtet.

Ob es noch lebende Exemplare dieser Ur-Kreaturen gibt, ist ungewiss. Allerdings deutet ein geheimer Level im **Starcraft**-Add-on **Brood Wars** darauf hin. Dort erklärt Duran, der sich bis-



WANN KOMMT'S?

Am 19. Mai berichteten einige Medien, aus zuverlässiger Quelle von einer Veröffentlichung noch in diesem Jahr gehört zu haben. Für einen Termin im Oktober sprach außerdem, dass erste Sammlerfiguren in diesem Herbst herauskommen werden. Rob Pardo, Vizepräsident für Game Design bei Blizzard Entertainment, stellte kürzlich in einem Interview klar, dass **Starcraft 2** „nicht mehr dieses Jahr" erscheine. Da Blizzard offensichtlich noch immer an der Konzeption der Rassen feilt – vom aufwendigen Balancing ganz zu schweigen –, gehen wir derzeit von einem Release frühestens im Herbst 2008 aus. Beim Original-**Starcraft** vergingen noch knapp zwei Jahre von der Ankündigung bis zur Veröffentlichung.


WEITSPRUNG | Ähnlich wie die Zone Trooper aus **Command & Conquer 3** fliegen die Space Marines der Terraner nun mit Jump-Jets über Abgründe.

KREUZFAHRT | Die terranischen Kreuzer mit ihrem mächtigen Yamato-Gewehr als Spezialwaffe sind besonders beliebt, da sie auch gegen die Kamikaze-Einheiten der Zerg schnell reagieren. An den **Starcraft 2**-Kreuzern erkennen Sie den asiatisch angehauchten Stil.

FUSION | Im sonst weitgehend unveränderten Interface lassen sich mehr Einheiten gleichzeitig anwählen.

her als Agent der verseuchten Sarah Kerrigan ausgab, dass er in Wahrheit einer viel älteren und höheren Macht diene. Er kreuzt in dieser Mission Zerg- und Protoss-Einheiten, um daraus neue Geschöpfe zu gewinnen. Viele Spieler schlussfolgerten, dass er also ein Xel'Naga sei – oder diese zumindest aus dem Dunklen heraus weiter Befehle erteilen. Wenn aber die Xel'Naga definitiv nicht als vierte Rasse auftreten, was für einen Einfluss könnten Sie dann in **Starcraft 2** haben?

Die Antwort liegt wahrscheinlich bei den Zerg. Bis jetzt hat Blizzard außer ein paar Zerglingen kaum etwas von den glitschigen Biestern gezeigt. Wäre es nicht möglich, dass die Zerg andere Einheiten assimilieren und neue Kreaturen aus einem Gen-Pool heraus erschaffen? Das wünscht sich auch Skyclad-Guardian, Community-Mitgleid bei pcgames.de: „Generell fände ich es interessant, den Assimilationsaspekt der Zerg stärker zu betonen. Der war ja im ersten Teil mit der verseuchten Terranerzentrale nur schwach vertreten." Auch das Ankündigungsvideo lässt derartige Schlussfolgerungen zu. Denn darin formen die Zerglinge sich am Ende



ERLEUCHTUNG | Statt eines 3D-Terrains mit weichen Übergängen setzt **Starcraft 2** wieder auf Höhenstufen, verbunden durch Rampen.

WUSSTEN SIE SCHON, DASS ...?

... Blizzard ursprünglich unter dem Namen Silicon & Synapse gegründet wurde?

... die Blizzard-Titel voll von Anspielungen auf Musiker sind? In **Brood Wars** musste zum Beispiel die britische Rockgruppe Duran Duran dran glauben.

... in einer **World of Warcraft**-Instanz Jan, Erik und Olaf auftauchen, die Wikinger aus **The Lost Vikings**?

... Blizzard zur besseren Geheimhaltung selbst intern Codenamen für alle Projekte verwendet?

... **Starcraft** nur in 640x480 Bildpunkten spielbar ist. Offizielle Begründung: Spieler mit schwächeren Systemen sollen nicht benachteiligt werden.

BILDER-RÄTSEL

Wer genauer hinschaut, entdeckt auf den bisher veröffentlichten Bildern einige versteckte Hinweise auf mögliche Neuerungen.

1. Im Hintergrund dieser terranischen Kreuzer: eine Öffnung. Sollten sich Asteroiden mit Docking-Stationen versehen lassen – oder ist das nur eine grafische Spielerei?
2. Bereits in **Starcraft** zierten viele verschiedene Landschaftselemente die Karte – nun sind auch mögliche Werbeträger dabei. Sollte Blizzard der Versuchung nachgehen, im späteren Spiel Diät-Cola, Kartoffelchips oder PC-Games-Abos als Ingame-Werbung einzublenden?
3. Waren die terranischen Space Marines in **Starcraft** noch relativ einfache Fußsoldaten, verfügen sie nun per Upgrade über einen richtigen Schild.
4. Der Raketenabwehrturm feuert auf den Colossus-Walker der Protoss. Möglicherweise sind große Läufer ein spielerischer Zwitter aus Land- und Lufteinheiten. Oder aber Blizzard verändert die stationäre Verteidigung der Terraner in einem kleinen, aber wichtigen Detail.



INTERVIEW MIT **ROB PARDO**

„Eine vierte Rasse wird es nicht geben."

PC Games: Wann begann die Entwicklung von **Starcraft 2**?
Pardo: „Das war, direkt nachdem wir mit dem **Warcraft 3**-Add-on **The Frozen Throne** fertig waren, also 2003. Wir fragten die Hardcore-Spieler in unseren Reihen, was wir als Nächstes machen sollen, und die einhellige Antwort war: **Starcraft 2**. Richtig los ging es aber erst 2004."
PC Games: Was für einen Einfluss wird **Starcraft 2** auf die E-Sport-Szene haben?
Pardo: „Einen dramatischen! Wir versorgen die Pro Gamer mit Nachschub. Darüber hinaus haben wir jede Menge Ideen für das Battle.net."
PC Games: Die da wären?
Pardo: „Darüber kann ich noch nicht sprechen. Das Battle.net wird aber mindestens so viele Änderungen erfahren wie durch **Warcraft 3**."
PC Games: Wie sieht es mit Windows Vista aus? Braucht man das neue Betriebssystem für **Starcraft 2**?
Pardo: „Das Spiel wird sowohl auf Vista als auch XP laufen."
PC Games: Wie war es für euch, nach so langer Entwicklungszeit **Starcraft 2** in Südkorea anzukündigen?
Pardo: „Verrückt. Mit all den Fans zusammen gewesen zu sein war einfach unglaublich. Worte können gar nicht beschreiben, wie geehrt wir sind, dass der koreanische Markt unser Spiel so sehr liebt."
PC Games: Wird es eine vierte Spielpartei geben?
Pardo: „Eine vierte Rasse ist nicht geplant. In **Brood Wars** gab es zwar einen geheimen Level, in dem man Zerg-Protoss-Hybriden spielte, und wir finden diese Idee auch toll! Für **Starcraft 2** ist so etwas aber nicht geplant. Außerdem scheint uns **Starcraft** mit drei Rassen ausgewogen zu sein."
PC Games: Wann wird **Starcraft 2** fertig sein?
Pardo: „Wenn es fertig ist. Mehr kann und will ich dazu nicht sagen. Wir haben aus der Vergangenheit gelernt, dass Prognosen meist nichts taugen, weil man die Deadline doch nicht einhält. Blizzard ist eben ein Studio, das nur wenige Spiele gleichzeitig entwickelt. Die aber machen wir mit viel Liebe zum Detail."

ROB PARDO ist Vize-Präsident bei Blizzard.

zu einem GG für „Good Game" (Schlusswort in einer Mehrspielerpartie) zusammen. Es ist daher wahrscheinlich, dass die Zerg eine besondere Fähigkeit haben werden, die sich an den Kräften der Xel'Naga orientiert.

Rob Pardo, Vizepräsident bei Blizzard Entertainment, hat erst kürzlich noch einmal klargestellt, dass die große Änderung den Einzelspielermodus betrifft: Ein Physik-System gibt es. Gebäude fallen realistisch in sich zusammen, spielerisch hat dies jedoch keinen Einfluss. Damit bleibt Blizzard seiner Linie treu und setzt nicht auf billige Effekthascherei. Genau wie damals im Jahr 1998, als der Entwickler nicht auf den 3D-Zug aufsprang und lieber bei einer 2D-Engine blieb, dafür aber den Spielspaß optimierte.

Bereits mit kleinen Änderungen könnte man die filigrane Spielmechanik beträchtlich beeinflussen. Ein bisher bekanntes Beispiel dafür sind die Schilder der Protoss-Immortals, die nur bei starkem Beschuss hochfahren, sodass gerade schwache Gegner die Immortals recht schnell von ihrer Sterblichkeit überzeugen können. Ein genauer Blick auf die Screenshots (siehe oben) öffnet den Raum



EINTÖNIG | Die bisherigen Bilder zeigen – abgesehen von einer Zergling-Invasion – beinahe nur kämpfende Terraner und Protoss. Ein Hinweis, dass mit dem Schwarm die große Neuerung kommt?



BLAUER ENGEL | Das passiert, wenn Sie den Protoss zu viel Zeit lassen: Das Mutterschiff macht aus den anwesenden Space Marines gleich Pixelbrei. Auffallend: Auf beiden Bildern schicken die Protoss keine Begleitung für die fliegende Festung mit.

… UND DIABLO 3?

Obwohl die Mehrzahl aller Spieler euphorisch auf die Ankündigung von **Starcraft 2** reagierte – ein Teil der Community war enttäuscht. Hatten doch einige Rollenspielfreunde eher auf ein **Diablo 3** gehofft. Allerdings gilt es als nahezu sicher, dass sich der dritte Teil des teuflischen Action-Rollenspiels in Entwicklung befindet.
Darauf lassen Äußerungen von ehemaligen Blizzard-Mitarbeitern und Autoren der **Diablo**-Bücher schließen. Außerdem ist es bereits angesichts der großen Mitarbeiterzahl bei Blizzard wahrscheinlich, dass weitere Projekte in der Entwicklung sind. Obwohl böse Zungen behaupten, die vielen Mitarbeiter seien notwendig, um das durch **World of Warcraft** erwirtschaftete Geld zu zählen.
Glaubt man Gerüchten, die in Seoul bereits die Runde machten, so wird noch im Laufe dieses Jahres **Diablo 3** angekündigt – ebenso wie ein zweites Add-on für **World of Warcraft**. Ferner arbeitet Blizzard angeblich noch an einem grundsätzlich neuen, anderen Projekt.

für weitere Spekulationen. Wäre es zum Beispiel möglich, dass die Terraner aus Asteroiden heraus richtige befestigte (am Ende gar mobile) Basen errichten?

Damit würde Blizzard die bekannte Flexibilität der Ex-Erdlinge gekonnt erweitern. Ob mögliche Ingame-Werbung oder Spielgebühren im Battle.net ähnlich positive Resonanz erhalten, darf allerdings getrost bezweifelt werden. Dafür verfügt **Starcraft 2** über drei Geschwindigkeitsstufen.

Ansonsten bleibt Blizzard dem Motto „Never change a winnig team" treu und behält die gewohnten Stärken bei. Schon jetzt wurde bekannt, dass auch **Starcraft 2** wieder mit einem Editor frei Haus erscheint. Im Gegensatz zu den meisten anderen Kartenbauprogrammen ermöglicht dieser aber nicht nur den simplen Bau von ein paar Karten, sondern die Erstellung ganzer Missionen und Kampagnen – inklusive eigener vertonter Briefings und verknüpfter Missionen.

Ähnlich konsequent bleiben die Kalifornier bezüglich der grundsätzlichen Spielmechanik. Für **Starcraft**-Neulinge wirkt es auf den ersten Blick bizarr, dass der Spieler nur eine überschaubare Anzahl Einheiten anwählt. Doch unser Community-Mitglied Yoshiyuki führt dazu treffend aus: „Blizzard wäre töricht, wenn sie erlauben würden, mehr als eine überschaubare Anzahl an Einheiten auszuwählen. Gerade die Mischung aus Micro- und Macromanagement macht **Starcraft: Brood Wars** beispielsweise zu einem seit zehn Jahren gespielten Klassiker." Das weiß auch Blizzard und wird an diesem Erfolgsrezept nichts ändern. Gegenwärtig sind 40 Mitarbeiter mit **Starcraft 2** beschäftigt – wenig im Verhältnis zu anderen Studios, bei denen ganze Hundertschaften tätig sind. Aber scheinbar ist das genau richtig, um langsam, aber sicher den nächsten Hit zu landen. ❑

ERSTEINDRUCK

CHRISTIAN BURTCHEN

Auch wenn mir der Grafik-Stil ehrlicherweise gar nicht so zusagt und ich kein Vertreter jener Fraktion bin, die mit rund 200 Mausklicks pro Minute die Zerglinge übers Schlachtfeld jagen (wo sind die Doping-Kontrollen, wenn man sie mal braucht), auf **Starcraft 2** freue ich mich nach wie vor. Allein wegen der Geschichte – ich möchte wissen, was aus dem verwegenen Jim Raynor, der verseuchten Sarah Kerrigan und dem Dunklen Templer Zeratul wird. Und wer ist dieser Tychus Findaly, den es ab Oktober als Statue gibt?

ENTWICKLER: **Blizzard Entertainment**
ANBIETER: **Vivendi Games**
TERMIN: **Wenn wir das wüssten …**

PRESSESPIEGEL

Manche Spieler kritisieren, ohne das bisher geheime Feature sei Starcraft 2 eher ein müder Aufguss. Doch die internationale Presse- und Medienwelt ist begeistert.

„Endlich, endlich! Blizzards grandiose Strategieserie kehrt zurück."
International Gamers Network

„Der größte Konkurrent für **Starcraft 2** ist … **Starcraft**."
MSNBC.com

„Blizzard versteht die immensen Erwartungen"
1up.com (Herausgeber Games for Windows)

„Die Reaktion der Fans auf die Ankündigung glich unserer: Begeisterung!"
Yahoo.com



HILFREICH | Gegen dieses Ungetüm steht Ihnen ein starker Kämpfer zur Seite. Der computergesteuerte Schwertschwinger greift Ihnen tatkräftig unter die Arme, auch ohne Anweisungen von Ihnen zu erhalten.

DÜSTER | Die Geschöpfe der Nacht sind den Entwicklern sehr furchteinflößend gelungen.

ZEITPUNKT | Der richtige Moment entscheidet, ob ein Zauber wirkungsvoll Schaden anrichtet – vor allem gegen eine Gruppe.

STIMMUNGSVOLL | Die Licht-und-Schatten-Effekte tauchen auch den härtesten Kampf in atmosphärische Stimmung.

The Witcher

Von: Sebastian Weber

Die Genrekonkurrenz sollte sich warm anziehen. Kommt aus Polen der neue Stern des Rollenspielhimmels?

Zwei Titel dominieren momentan den Rollenspielsektor: **Gothic 3** und **The Elder Scrolls: Oblivion**. So unterschiedlich beide auch erscheinen, sie befassen sich mit derselben Thematik, dem Kampf Gut gegen Böse. Bekannte Monster pressen sie in klischeebehaftete Rollen. Orks, Drachen, Oger oder Goblins stellen die fiesen Bösewichter, die es zu bekämpfen gilt, Zwerge, Menschen oder Elfen sind die heldenhaften, rechtschaffenen Charaktere – je nach Welt. Der polnische Entwickler CD Project arbeitet momentan an einem Spiel, das die Grenzen von Gut und Böse verwischt. In **The Witcher** gibt es nicht nur Schwarz und Weiß, es kommt auf den Standpunkt an. Während des Abenteuers treffen Sie etwa auf Stadtwachen, die den langen Arm des Gesetzes gegen bare Münze gern kürzer halten. Oder auf arme Dorfbewohner, die sich mit Waffenschmuggel ein kleines Zubrot verdienen.

Sie schlüpfen in die Rolle von Geralt, einem von fünf noch lebenden Hexern. Diese professionellen Monsterjäger reisen durch die Lande und meucheln jegliches Ungetüm, vorausgesetzt die Entlohnung stimmt. Geralt selbst ist der stärkste und bekannteste Hexer, davon weiß er jedoch nichts. Denn **The Witcher** startet damit, dass Geralt sein Gedächtnis verloren hat. Ein einfacher Trick der Entwickler, weil Sie so kein Hintergrundwissen über die Buchvorlage des polnischen Autors Andrzej Sapkowski (**Der Hexer**, **Der letzte Wunsch** und **Das Schwert der Vorsehung**) benötigen, zu der das Spiel die Fortsetzung darstellt. Bevor Sie in das Abenteuer starten, wählen Sie den Schwierigkeitsgrad und die Steuerungsoptionen. Hier bestreiten die Entwickler den ersten neuen Weg. Egal ob Sie „leicht“ oder „schwer“ wählen, die Kämpfe

> „Wir haben keine Bug-Probleme wie Gothic 3.“
>
> Michal Madej, Chef-Designer CD Project

STILFRAGE | Bei starken Gegnern wie diesen ist die Wahl des passenden Kampfskills besonders entscheidend.

GUT PLATZIERT | Der rote Kreis unter diesem Schurken zeigt dessen Lebensenergie an. Je weniger er gefüllt ist, desto besser.

EMANZIPIERTE DAMEN

Der polnische Schriftsteller Sapkowski zeichnet ein – im Vergleich zu anderen Fantasy-Werken – ungewöhnliches Frauenbild:

Egal ob sich die Fantasy-Welten am Stil J. R. R. Tolkiens (Der Herr der Ringe) oder Robert E. Howards (Conan) orientieren, weibliche Charaktere spielen dort immer eine untergeordnete Rolle.

In Sapkowskis Büchern und The Witcher sind Frauen dagegen komplett emanzipiert und übernehmen deshalb jegliche Rolle. Es gibt Königinnen, Kriegerinnen, Magierinnen oder Spioninnen, ihnen stehen alle Türen offen.

Sie sind nicht nur gut aussehend und sexy, sondern auch äußerst intelligent, manchmal gefährlich und haben daher großen Einfluss auf die Geschehnisse um sie herum. Selbst von den stärksten Helden oder mächtigsten Herrschern machen sie die Schwachstellen aus und nutzen sie gern für ihre Zwecke. Frauen sind in The Witcher die wahren Herrscher, wenngleich im Hintergrund.

Welche Rolle die Damenwelt speziell in Geralts Abenteuer spielt, ist bislang aber noch ungewiss. Außer einiger Interaktionsmöglichkeiten (Prostituierte oder NPCs mit Quests) geben die Entwickler bisher keine Informationen preis. Frauen nehmen aber nichtsdestotrotz einen höheren Stellenwert ein als in anderen Rollenspielen, etwa Gothic 3, in dessen Welt es gar keine weiblichen Wesen gibt.

gegen Monster und andere Gegner gestalten sich gleich. Der Schwierigkeitsgrad beeinflusst in The Witcher nicht irgendwelche Charakterwerte, sondern ändert vielmehr die Art, wie Sie Ihr Alter Ego lenken. So bekommen Sie zum Beispiel in der leichten Stufe immer wieder Hilfestellungen zum Verwenden und Mischen von Zaubern und Tränken. Wer sich für die schwere Variante entscheidet, sollte experimentierfreudig sein. Denn man ist komplett auf sich allein gestellt. Sie bekommen keinerlei Tipps. Auch die Steuerung wählen Sie nach Ihren Wünschen: Bevorzugen Sie die Kontrolle per Maus, läuft das Spiel in einer isometrischen Ansicht von schräg oben ab. Jegliche Aktion wie Laufen oder Angreifen aktivieren Sie per Mausklick. Entscheiden Sie sich für die Mischung aus Tastatur und Maus, sitzt die Kamera Ihrem Charakter auf der Schulter. Per WASD-Tasten steuern Sie Geralt durch die Welt, die Maus dient zum Angriff, Zaubern oder der Interaktion mit Nichtspielercharakteren und Objekten. Beide Varianten funktionieren gleichermaßen gut, wobei Geralts Reise aus der Sicht der Schulterkamera intensiver erscheint.

Nun stürzen Sie sich ins Abenteuer. Dieses startet, wie bereits erwähnt, damit, dass Geralt unter Gedächtnisverlust leidet. Eine Schonfrist gibt es aber deshalb nicht. Das Tutorial, in dem Sie die grundlegenden Aktionen und Kniffe des Spiels erlernen, ist in die Story eingebettet. Banditen überfallen Kaer Morhen, eine Festungsruine der Hexer. Sie finden sich direkt im ersten Kampf wieder. Hier erklären Textboxen kurz die Besonderheiten des Kampf- und Zaubersystems. Auch dieses hebt The Witcher von der Konkurrenz ab. Statt auf dumpfe Dauerklick-Orgien zu setzen, kommt es stark auf Timing und Taktik an. Drei verschiedene Kampfstile stehen anfangs zur Auswahl: „schnell", „stark" und „Gruppe". Je nach Gegner entscheiden Sie sich für einen der drei Stile: „schnell" für kleine und schwächere Feinde, „stark" gegen gut gepanzerte und große Fieslinge und „Gruppe" gegen mehrere Rivalen. Zwei unterschiedliche Waffen, das Stahl- und Silberschwert, hat Geralt im späteren Spielverlauf bei sich. Die Stahlklinge ist primär gegen menschliche Gegner wirksam, die Silberwaffe hilft bei Monstern aller Art. Um einen Kampf zu star-

DURCHTRIEBEN

Trotz ihren guten Aussehens sollten Sie Frauen nicht unterschätzen.

ES LIEGT IN IHRER HAND

In The Witcher beeinflussen Ihre Entscheidungen nicht nur den Ausgang einer Quest, sondern auch den Fotlauf der Story. Hier ein Beispiel:

Ausgangssituation

Waffenschieber Ihr Auftrag ist klar: Bewachen Sie die Waren eines Hafenstadtbewohners am Ufer. Nachdem Sie einige Monster, die sich daran zu schaffen machen, beseitigt haben, erscheint ein Elf und fordert, dass Sie ihm die Kisten aushändigen.

Der Spieler entscheidet

Quest geht vor Sie verneinen die Forderung, töten den Elf und seine Begleiter im Kampf. Ihr Auftraggeber ist erfeut, das war sein Ziel.

Leicht zu überzeugen Sie überlassen die Kisten mit den Waffen dem Elfen. Was soll schon groß passieren? Quest abgebrochen.

Das geschieht im Hintergrund

Kalte Füße Ihren Auftraggeber packt die Angst. Er erzählt der Stadtwache von seinen Geschäften. Ermittlungen folgen. Davon bekommen Sie nichts mit.

Attentäter Die Elfen nutzen die Waffen direkt für ihre Zwecke. Diese Rasse stellt die Terroristen der **Witcher**-Welt dar. Mehrere Anschläge gegen Menschen folgen.

Die Folge für den Spieler

Erwischt Ein befreundeter Zwerg, der wichtige Informationen bereithält, arbeitete mit dem Questgeber zusammen und wird verhaftet.

Einfach weg Durch die neue Welle des Terrors sterben einige wichtige Charaktere, auf die Sie später angewiesen sind.

Ergebnis

Dumm gelaufen In beiden Fällen beeinflusst eine harmlos erscheinende Entscheidung Stunden später den Spielverlauf erheblich. Da Sie aber nie wissen, wann die Reaktion auf einen Entschluss eintritt, sollten Sie bedächtig vorgehen.



▲ **HARTER BROCKEN** | Dank guter Rüstung und starker Waffe ist mit diesem Burschen nicht zu spaßen. Um ihn sich schneller vom Leib zu schaffen ...

▼ **WEICH GEKOCHT** | ... hilft ein Feuerzauber in Kombination mit dem Kampfstil „stark". Stellen Sie sich aber dennoch auf einen langen Schlagabtausch ein.

ten, klicken Sie auf einen Gegner. Dies setzt eine Reihe von Schlägen in Gang. Sobald die Animation beendet ist, ändert sich Ihr Mauszeiger. Nun gilt es, schnell nochmals zu klicken, um eine zweite Reihe von Schlägen auf Ihren Kontrahenten niedergehen zu lassen. Diese Angriffsserie ist schneller, stärker oder auf eine andere Weise besser. Ist auch diese abgeschlossen, kommt es wieder aufs Timing an. Es sind bis zu fünf Attacken hintereinander möglich, wobei die letzte immer eine tödliche ist. Daneben stehen Zauber bereit. Sie wählen aus bis zu fünf magischen Sprüchen und setzen zusätzlich Zaubertränke ein. Zum Beispiel wirken Sie einen Windzauber, um Ihren Gegner von den Beinen zu reißen, und geben ihm dann mit einem finalen Schwertstoß den Rest. Durch dieses neue Kampfsystem fordert **The Witcher** mehr Konzentration vom Spieler als die beiden Hauptkonkurrenten. Reagieren Sie zu spät, endet der Schlagabtausch vorzeitig.

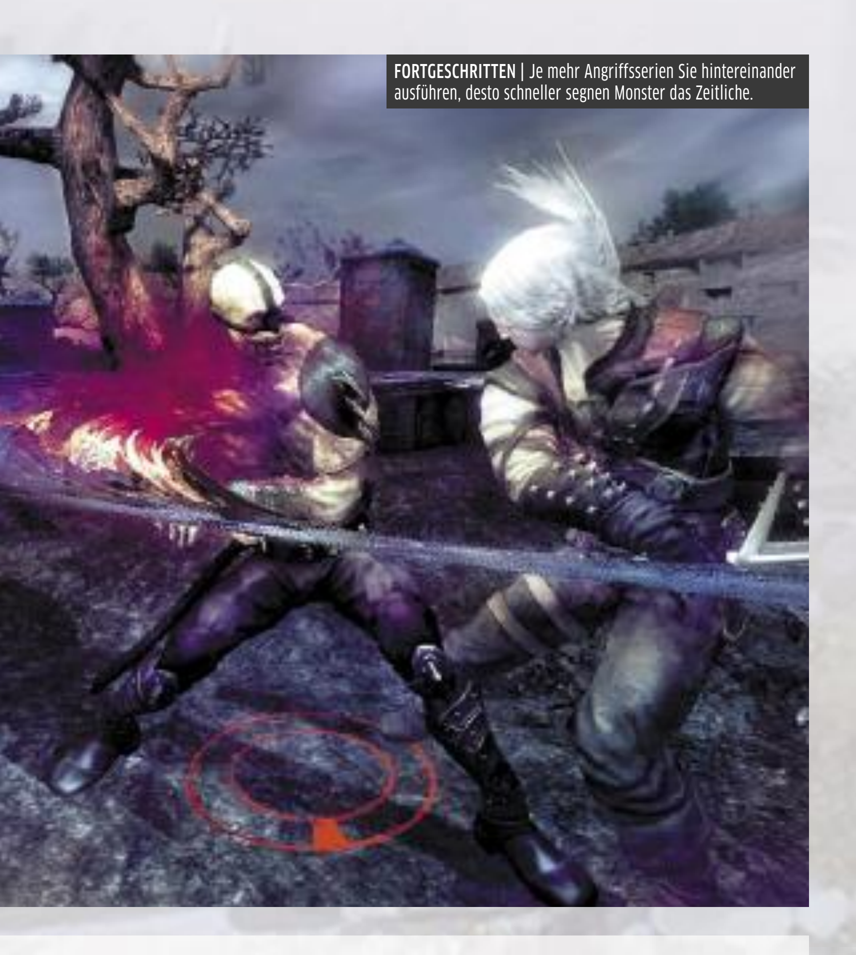
Wie in allen Rollenspielen üblich, sammeln Sie durch Kämpfe und die Erfüllung der Aufgaben von NPCs Erfahrung und verbessern Geralt auf diese Weise. Die Charakterentwicklung erweist sich als ungewohnt. Nur während der sogenannten Meditationsphase – also im Schlaf – haben Sie die Möglichkeit, die Fähigkeiten Ihres Helden auszubauen. Dabei setzt CD Project aber nicht auf Zahlenwerte, da diese in den Augen der Entwickler nur schlecht zu vergleichen sind. Stattdessen aktivieren Sie verschiedene Begabungen, die sich direkt auf das Spiel auswirken. Entscheiden Sie sich für Pflanzenkunde, findet und nutzt Geralt ab sofort Kräuter, was zuvor nicht möglich war. Der Alchemie-Skill ermöglicht es, Tränke zu brauen, wobei Ihrer Fantasie keine Grenzen gesetzt sind: Jegliche Zutat, die Sie finden, lässt sich für ein Gebräu verwenden. 15 Kategorien mit 250 Fähigkeiten umfasst der Charakterbildschirm, die sich den vier Hauptattributen Stärke, Gewandtheit, Ausdauer und Intelligenz zuordnen lassen. Fünf Magiebegabungen und sechs Kampfstile (drei für das Stahl- und weitere drei für das Silberschwert) komplettieren die Fähigkeiten Geralts. An Aufgaben gelangen Sie in **The Witcher** nicht dadurch, dass Sie einfach jeden



UMZINGELT | Von drei Monstern umringt, haben Sie nur eine Überlebenschance, wenn Sie geschickt vorgehen.



ES WERDE LICHT | Mit speziellen Tränken kann Geralt auch in absoluter Dunkelheit sehen – Sam Fisher lässt grüßen.


FORTGESCHRITTEN | Je mehr Angriffsserien Sie hintereinander ausführen, desto schneller segnen Monster das Zeitliche.

Dorfbewohner ansprechen. Tag- und-Nacht-Wechsel sowie verschiedene Dialog-Optionen spielen eine wichtige Rolle. Finden Sie die Person der Wahl, heißt das aber noch lange nicht, dass Sie die gewünschten Informationen oder Aufträge erhalten. Der eine oder andere Zeitgenosse erweist sich erst durch kleine Geldgeschenke, bestimmte Objekte oder durch die Zugehörigkeit Geralts zu einer Gruppierung als redselig. Ein kleines Detail, das den Rollenspielcharakter weiter in den Vordergrund rückt. Haben Sie endlich einen Auftrag in der Tasche, stellt Sie **The Witcher** ständig vor Entscheidungen, die den Storyverlauf beeinflussen, sich aber oftmals erst mehrere Stunden später bemerkbar machen. Lesen Sie mehr dazu im Kasten „Es liegt in Ihrer Hand“. CD Project zwingt Sie so, einen gefassten Entschluss beizubehalten. Das typische „Quicksave und Ausprobieren, was passiert“ funktioniert nicht. Ein hoher Wiederspielwert ist damit gewiss. Geralts Abenteuer bietet drei verschiedene Enden, die je nach getroffenen Entscheidungen im Storyverlauf abermals variie-

DAS STECKT UNTER DER HAUBE

The Witcher basiert auf Biowares Aurora-Engine, die erstmals in Neverwinter Nights (2002) zum Einsatz kam. Diese schrieben die Entwickler CD Project zu circa 80 bis 90 Prozent um:

Die beiden wichtigsten Änderungen sind der Umstieg von OpenGL auf Direct X 9 und die Implementierung der Karma-Physik-Engine (aus der **Unreal**-Engine 2 stammend). Dies ermöglicht neue Effekte: Lightmaps (geben die Beleuchtungsintensität von Objekten an) schaffen lebensnahe Schatten, Bump- und Environment Mapping (Simulation von Oberflächenunebenheiten und von Umgebungsspiegelungen) zaubern realistische Objekte auf den Monitor. Durch die neu gestaltete Skybox wirkt der Himmel natürlich, die verbesserten Wettereffekte überzeugen durch glaubwürdiges Aussehen. Ein von CD Project programmiertes Werkzeug, das sogenannte „Texture Paint“, ermöglicht es den Entwicklern, die Texturen des Spiels schnell und realitätsnah zu kreieren. Durch alle diese Änderungen ist die Aurora-Engine nicht mehr wiederzuerkennen.


▲ **DAMALS** | Farbenfrohe, detailreiche Welt, opulente Zaubereffekte. Obwohl die Aurora-Engine hübsche Bilder erzeugte, ist sie inzwischen nicht mehr auf dem aktuellen Stand der Dinge.

▼ **HEUTE** | Nachdem CD Project bis zu 90 Prozent der Engine verändert hat, erstrahlt die Welt von **The Witcher** in idyllischen Bildern mit hübschen Licht- , Wasser- und Wettereffekten.



AUS DEM LEBEN GEGRIFFEN

Damit The Witcher fesselt und das erschaffene Universum überzeugt, widmen die Entwickler der Spielumgebung große Sorgfalt:

Die Welt, die CD Project kreiert hat, ist immer in Bewegung. NPCs haben allesamt einen geregelten Tagesablauf, dem sie nachgehen. Händler bieten ihre Waren am Marktplatz feil, der Henker vollzieht Gerichtsbeschlüsse und Prostituierte bezirzen vorbeikommende Männer. Hier und da wuseln Tiere wie Gänse und Hühner durch die Gegend. Zieht ein Unwetter auf, verstecken sich die Menschen im Freien unter Häuserdächern. Abhängig ist das Bild der Straßen von der Tageszeit. Während sie am Tag voller Leben sind, beherrschen Banditen und Banden sie in der Nacht. In der Taverne ist rund um die Uhr Betrieb. An Lagerfeuern (an denen Sie meditieren dürfen) ist tagsüber kaum jemand anzutreffen, am Abend erfreuen sie sich großer Beliebtheit. All dies lässt die Umwelt realistisch erscheinen und macht das Verhalten der NPCs nachvollziehbar.



LEGENDÄRE KÄMPFER IM VERGLEICH

Drei Helden mit verschiedenen Fähigkeiten, Hintergrundgeschichten, Beweggründen und Schicksalen. Hier sehen Sie auf einen Blick, was Sie von welchem Kämpfer erwarten können. Der sympathischste Held gewinnt letztendlich die Rollenspielkrone für sich.

HERKUNFT UND HINTERGRUND

Über die Herkunft des namenlosen Helden ist nicht viel bekannt. Zu Beginn von Gothic werfen ihn Wachen ins Gefängnis. So liegt die Vermutung nahe, dass er entweder ein Krimineller war oder sich Feinde gemacht hat.

Der Held von The Elder Scrolls: Oblivion sitzt zu Beginn des Abenteuers im Gefängnis, über sein Leben ist nichts bekannt. Wie und warum er dort landete, bleibt im Hintergrund.

Hexer trainieren seit ihrer Kindheit für den Kampf gegen Monster. Magische Experimente bereiten sie darauf vor. Geralt ist der einzige Hexer, der zu Gefühlen wie Freundschaft, Liebe oder Hass fähig ist.

FÄHIGKEITEN

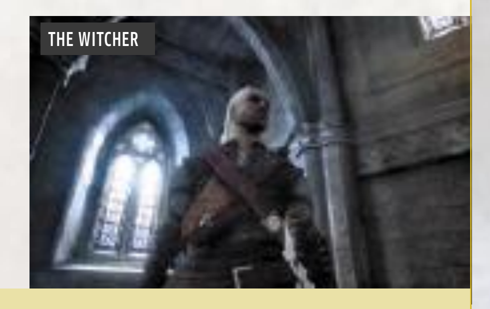
Der namenlose Held besitzt keine außergewöhnlichen Fähigkeiten. Alle seine Begabungen erlernt er während seiner Abenteuer, meist von Lehrmeistern oder durch die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gilde.

Die Begabungen des Helden sind durch die Wahl von Rasse, Klasse und Beruf geprägt, für die Sie sich während der Charaktererstellung entscheiden. Spätere Gildenmitgliedschaften bringen zusätzliche Fähigkeiten.

Durch genetische und organische Veränderungen besitzt Geralt übermenschliche Fähigkeiten (zum Beispiel Unsterblichkeit, Immunität gegen Gifte). Zudem ist er im Kampf mit dem Schwert und in Magie ausgebildet.


GOTHIC 3


OBLIVION


THE WITCHER

BEWEGGRÜNDE

Das eigentliche Ziel des namenlosen Helden im ersten Teil der Gothic-Reihe war es, aus dem Gefängnis zu entkommen. So schlitterte er in die verschiedenen Abenteuer. Alle seine Taten dienen seinem Wohlergehen.

Anfangs hat der Spieler nur die Flucht aus dem Kerker im Sinn. Später erkennt er, dass Höllentöre die gesamte Welt bedrohen. Ein Amulett des Königs verpflichtet ihn zu handeln.

Geralt sorgt sich in erster Linie um sein eigenes Wohlergehen. Wer gut zahlt, darf auf seine Unterstützung zählen. Einzig den Angriff auf Kaer Morhen möchte er aufklären.

BERECHNEND

Als Van Helsing des Mittelalters ziehen Sie durch die Lande und töten Monster um Monster. Hauptsache, die Kasse klingelt.

ren. Auf diese Weise schlagen Sie sich durch die Welt von The Witcher, um herauszufinden, wer oder was hinter dem Überfall auf Kaer Morhen steckt. Eine Welt, der die Entwickler detailverliebt Leben eingehaucht haben. Die Straßen, ob in großen Städten oder kleinen Fischerdörfchen, vermitteln das Bild einer lebendigen Umwelt. Die Wettereffekte sowie die sich ändernden Lichtverhältnisse im Laufe des Tages zaubern teils an Postkartenmotive erinnernde Bilder auf den Monitor. Geht etwa früh am Morgen gerade die Sonne auf, hängen noch Nebelschwaden in den Tälern, aus denen langsam erst der qualmende Schlot, dann das gesamte Haus auftaucht. Geht die Sonne unter, ziehen sich die Schatten immer länger, der violette Feuerball spiegelt sich auf den Wellen des grandios aussehenden Wassers. Schlägt das Wetter um, wirbelt der Wind die Blätter vom Boden auf und Blitze zucken während eines Gewitters am Horizont gen Boden. Verblüffend, was CD Project aus der Aurora-Engine herausholt. Als Vorlage für alle Gebäude diente den Entwicklern das Europa im Mittelalter, was an den typischen Fachwerkhäusern und Burgen leicht zu erkennen ist. Auch die Aufteilung der Stadt erinnert stark an die mittelalterliche Art zu leben. Die äußeren


MORAL | In **The Witcher** treffen Sie oft moralisch bedenkliche Entscheidungen. Ob Sie diesem Jungen wohl helfen?


UNKLUG | Man sollte sich Geralt nicht zum Feind machen. Dank seiner exzellenten Ausbildung ist er ein erbarmungsloser Feind.

INTERVIEW MIT **MICHAL MADEJ**

„In Amerika gibt es immer nur Gut und Böse."

PC Games: Verglichen mit **Gothic 3** und **The Elder Scrolls: Oblivion**: Wie groß ist die Spielwelt von **The Witcher**?

Madej: „Das ist eine schwierige Frage. Meiner Meinung nach hängt die Größe der Spielwelt davon ab, wie viel man in der Geschichte erkunden kann. Unser Spiel umfasst eine Spielzeit von etwa 60 bis 80 Stunden. Verglichen mit **Gothic** ist **The Witcher** etwa so groß wie **Gothic 2** inklusive Add-on. Aber es ist schwer gegenüberzustellen, denn wir haben zum Beispiel eine große Stadt, die dreimal so groß ist wie Khorinis in **Gothic 2**. Außerdem haben wir verschiedene Areale wie Dungeons, Ruinen und Burgen. Ich glaube deshalb, es gibt viele Dinge, die die Spieler tun können. Es ist eine wirklich große Welt."

MICHAL MADEJ ist Chef-Designer bei CD Project.

PC Games: Mit einer großen Spielwelt besteht auch die Gefahr, Bugs zu produzieren. Wie geht ihr mit diesem Problem um?

Madej: „Wir haben noch drei Monate Entwicklungszeit, aber das Spiel läuft, abgesehen von ein paar kleineren Fehlern, bereits stabil. Im Moment arbeiten wir an der Performance, sodass **The Witcher** nicht nur auf High-End-PCs gut läuft. Wir bereinigen zudem noch kleine Probleme der Animationen oder mit dem Sound. Ich würde sagen, dass weniger als zwei bis fünf Prozent des Spiels noch Fehler aufweisen. Ich denke nicht, dass wir ähnliche Probleme wie **Gothic 3** haben, das viele Bugs hatte. Die KI, das Balancing, das Kampfsystem, sogar die Storyline war fehlerhaft. Wir haben eine komplett andere Ausgangslage. **Gothic 3** wurde von Piranha Bytes entwickelt und sie waren nur Entwickler. Wir dagegen haben zusätzlich noch ein Test-Center mit vielen Testern, die am Spiel arbeiten."

PC Games: Warum habt ihr euch entschlossen, ein Spiel für Erwachsene zu machen?

Madej: „Wir wollten die Bücher von Andrzej Sapkowski als Hintergrund und er erfand diese Welt. Es war nicht unsere Entscheidung, ein Spiel für Erwachsene zu machen, mit all dem Sex, der Gewalt, dem Alkohol und so weiter. Wir wollten nur ein Spiel, das sich auf die Bücher stützt. Sapkowski selbst schreibt keine Bücher über diese Dinge. Er versucht nur, den Lesern eine authentische Welt zu schaffen."

PC Games: Wie wird die deutsche Version verändert?

Madej: „Es gibt da verschiedene Vorgaben rund um die Welt. Kurz nachdem wir den Vertrag mit Atari geschlossen hatten, bekamen wir einen Leitfaden, was wir in den verschiedenen Ländern zeigen dürfen. In der deutschen Version reduzieren wir die Blutmenge und entfernen manchen Finishing-Move. Es ist definitiv eine angepasste deutsche Version in Arbeit."



Nicht für Deutschland geeignet: Finishing-Moves wie dieser.

PC Games: Es gibt also keine Pläne, zusätzlich eine ungeschnittene Version auf den Markt zu bringen?

Madej: „Das liegt nicht in unserer Hand, das entscheidet Atari. Unsere Vorgabe ist bisher nur, eine angepasste deutsche Version abzuliefern."

PC Games: Wie schätzt ihr den Erfolg von **The Witcher** ein?

Madej: „Ich glaube, dass **The Witcher** in Deutschland Erfolg hat, denn es ist vergleichbar mit **Gothic**. Aber nicht nur in Deutschland, ich denke das Spiel ist auch im restlichen Europa beliebt. Wir haben mehr Bedenken, ob wir das erreichen können, was **Gothic** nicht geschafft hat: Amerika zu erobern. Denn dort gibt es diese ganz eigene Sicht auf die Dinge, nämlich alles als Schwarz und Weiß zu sehen. Dort gibt es immer nur Gut und Böse. Wir dagegen haben eine komplett andere Kultur und Geschichte und wir wissen, dass nicht alles einfach nur gut oder böse ist, sondern der Standpunkt entscheidet. Und das zeigt auch unser Spiel, was es für Europäer interessant macht. In Amerika müssen wir noch ein wenig Überzeugungsarbeit leisten."

Bezirke bewohnt vornehmlich die arme Bevölkerung. Schlamm, Dreck und verwahrloste Menschen dominieren das Bild. Wagen Sie sich nachts auf die Straßen, steigt das Risiko, Opfer eines Überfalls zu werden. Im Inneren der Burg stromern Händler durch die Straßen und die Bürger gehen ihrem Tageswerk nach. Neben diesem authentischen Aufbau ist auch das Verhalten der Figuren realistisch. In der Taverne steppt derweil der Bär: Die Menschen sitzen an Tischen, trinken Bier, unterhalten sich, im Hintergrund spielt Musik. Um Geld zu verdienen, nehmen Sie an einem Boxwettbewerb teil und verprügeln andere Kneipengäste. Wieder kommt das typische **Witcher**-Kampfsystem zum Einsatz, jedoch ohne Ihre Waffen. Mit speziellen Finishing-Moves beenden Sie den Kampf. Oder Sie versuchen sich in einer Partie Würfel-Poker. Mit dem gewonnen Zaster decken Sie sich mit Bier und Nahrungsmitteln ein. Witziges Detail: Trinkt Geralt ein paar Biere über den Durst, verschwimmt nach und nach die Sicht, auch der Ton ändert sich. Sind Sie dagegen trinkfest genug, nehmen Sie an Saufwettbewerben teil, um noch ein wenig Kohle einzusacken, Informationen zu erhalten oder neue Dialogoptionen freizuschalten. In den Hinterzimmern der Tavernen warten unterdessen Frauen darauf, Sie gegen Bares zu verwöhnen. Sapkowskis Buchvorlage richtet sich eben an erwachsene Spieler. ❑



BRACHIAL | Geralt geht mit seinen Rivalen nicht gerade zimperlich um. Die deutsche Version hält sich da zurück.

WIDERLICH
Die Höllenbrut, gegen die Geralt antritt, lässt Sie schnell erschaudern.

ERSTEINDRUCK
SEBASTIAN WEBER

CD Project hat mit **The Witcher** ein Spiel mit viel Potenzial in der Mache. Vor allem die Ansätze des Kampf- und Entscheidungssystems klingen interessant. Fraglich ist bislang nur, ob die Entwickler die hochgesteckten Ziele über die gesamte Spielzeit aufrechterhalten können. Bisher gab es nur einzelne Szenen zu sehen. Wir lassen uns überraschen. Die Kämpfe wirken schon jetzt dynamisch und spannend.

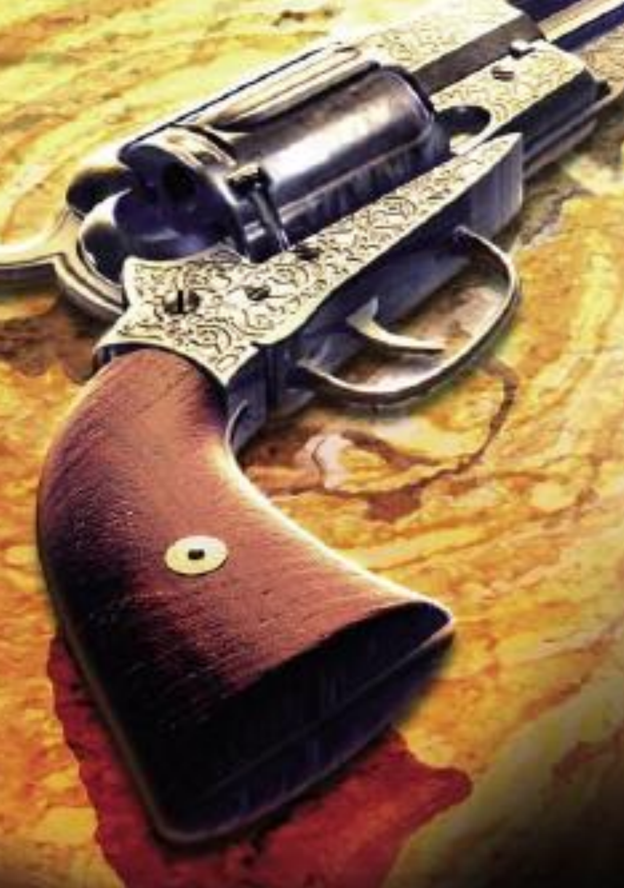
ENTWICKLER: **CD Project**
ANBIETER: **Atari**
TERMIN: **September 2007**

Erlebe die DUNKLE Seite des Wilden Westens!

HELLDORADO



Computer Bild Spiele
„Wer Desperados mag wird Helldorado lieben!"







www.HELLDORADO.spellbound.de



Von: Oliver Schnitte

Nach elf Jahren kehrt Das Schwarze Auge auf den PC zurück. Und wir sind uns recht sicher: Das Warten lohnt sich!



BELEBT | Die wunderbar mittelalterliche Stadt Ferdok beherbergt rund 3.000 Nichtspielercharaktere!

LANGE WARTEZEIT | Mehr als eine Dekade nach **Schatten über Riva** erwartet PC-Rollenspieler wieder ein neues **Das Schwarze Auge**-Abenteuer.

DAS SCHWARZE AUGE 4

Drakensang

Sie halten **Das Schwarze Auge** für eine Netzhauterkrankung? Keine Angst – mit dem Spiel **Das Schwarze Auge: Drakensang** will Entwickler Radon Labs (**Project Nomads**) nicht nur hartgesottene Profis, sondern auch Rollenspiel-Einsteiger glücklich machen.

Der fiktive Kontinent Aventurien ist Schauplatz des Abenteuers. Im Mittelpunkt der epischen Geschichte steht die Stadt Ferdok. Sie ist mit knapp 3.000 Einwohnern eine der größten Siedlungen im Spiel und wurde eins zu eins nach Zeichnungen und Beschreibungen der Pen&Paper-Vorlage umgesetzt. Das „Drehbuch" des Spiels ist ähnlich aufwendig: Es umfasst pralle 1.000 Seiten und wurde von Radon Labs in Kooperation mit vier professionellen **DSA**-Autoren erstellt. So ist sichergestellt, dass Fans des Originals ein stimmiges und werkgetreues Aventurien bekommen. Bei aller Detailliebe zur Vorlage achten die Entwickler aber peinlich darauf, das Spiel zugänglich aufzubauen. So haben auch Anfänger und Pen&Paper-Muffel die Chance, sich mit dem Regelwerk anzufreunden.

Drakensang ist ein klassisches „Partyrollenspiel". Ähnlich wie in **Neverwinter Nights 2** stellen Sie im Laufe des Spiels eine Heldengruppe zusammen, die aus Ihnen und maximal drei weiteren Charakteren besteht. Sie beeinflussen die Ausrüstung und Statuswerte der Begleiter und tauschen sie bei Bedarf ganz einfach aus. Abhängig von manchen Quests wird Ihre Gruppe vorübergehend sogar auf bis zu sechs Helden aufgestockt. Kämpfe laufen ähnlich ab wie in **Baldur's Gate** oder **Knights of**

PARTY | Ähnlich wie in **Baldur's Gate** oder **Neverwinter Nights** sind Sie immer mit einer Spielergruppe unterwegs. Sie dürfen jedes Teammitglied steuern und ausrüsten.



STILECHT
Charaktere, Handlung und Design entstammen der reichhaltigen Pen&Paper-Vorlage.

PEN & PAPER

Das Schwarze Auge gehört zu den erfolgreichsten klassischen Rollenspielen in Deutschland.



Drakensang basiert auf der Pen&Paper-Vorlage (P&P) **Das Schwarze Auge**. Das klassische Rollenspiel entführt Sie hierzulande schon seit 1984 in die Fantasiewelt Aventurien und wird heute noch stetig erweitert. Die Spieler entwerfen jeweils einen Helden, dessen Eigenschaften, zum Beispiel Mut, Geschicklichkeit und Körperkraft, in Punkten angegeben sind. Diese Werte entscheiden über seine Fähigkeiten und werden mit Zettel und Stift notiert. Eine Person am Spieltisch erstellt keinen eigenen Charakter, sondern übernimmt die Rolle des Spielleiters. Er verliest die Handlung, verkörpert die Nichtspielercharaktere und sorgt dafür, dass das Regelwerk des Spiels beachtet wird. Zufällige Ereignisse wie Kämpfe oder Krankheiten bringen unvorhersehbare Wendungen in eine Partie und werden meist per Würfel bestimmt. Seine Ideen und Ortsbeschreibungen entnimmt der Leiter den Spielboxen (Basispaketen) oder den über 150 erschienenen Abenteuerbänden, die mit Addons vergleichbar sind.

◀ **BEDROHLICH** | In Dungeons erinnert die Grafik fast ein wenig an **Oblivion**. Fein modellierte Gegner, detailreiche Texturen und gute Lichteffekte sorgen für eine dichte Stimmung.

▼ **HELDENZEIT** | Elbische Bogenschützen und Magier mit Spitzhut – **Das Schwarze Auge: Drakensang** bietet klassisch gute Fantasy mit typischen, einprägsamen Charakteren.

◀ **MODENSCHAU** | Die Entwickler legen großen Wert auf ein vielfältiges Ausrüstungssystem. Man soll seine Charaktere genauso kleiden und ausstatten dürfen, wie man es möchte.

▶ **VIELFALT** | Die **Das Schwarze Auge**-Reihe steht traditionell für abwechslungsreiche Quests.

the Old Republic: Unter den stets pausierbaren Echtzeitgefechten arbeitet ein rundenbasiertes Regelwerk. Mit einem Tastendruck frieren Sie die Kämpfe ein, legen so in Ruhe die nächsten Attacken fest, ändern die Gruppenformation oder kombinieren Angriffe. Über Sieg und Niederlage entscheiden überlegene Ausrüstung, bessere Statuswerte sowie eine raffinierte Taktik.

Auch die Gesprächsverläufe hängen von Charakterattributen ab. Ebenso berücksichtigt das Dialogsystem die Stärken, Schwächen und Eigenheiten der einzelnen Rassen. Vermeiden Sie es beispielsweise besser, als Elfe mit einem Zwerg zu verhandeln – denn diese zwei Völker können sich auf den Tod nicht ausstehen!

Die bislang gezeigten Szenen von **Drakensang** sind optisch durchweg gut, wenn auch nicht überwältigend. Anstelle technischer Innovationen sind die Grafiker bei Radon Labs vielmehr um einen detailverliebten mittelalterlichen Stil bemüht, der besonders deutsche Spieler entzücken soll: Zwischen Fichten- und Tannenwäldern prangen Burgen und Fachwerkhäuser, wie man sie besonders in deutschen Landen kennt und schätzt. Die leistungsfähige Nebula-Engine, eine Eigenentwicklung, wurde dafür nochmals kräftig aufgebohrt. So kommt bei Animationen das Motion-Capturing-Verfahren zum Einsatz, während man sich bei der Berechnung von Bäumen und Pflanzen auf die Middleware Speedtree verlässt. Diese beliebte Technik sorgte bereits in **Gothic 3** und **Oblivion** für blühende Landschaften. Ein robustes Wettersystem mit Regenschauern, Nebel und Gewitter rundet das wunderbare Mittelalter-Flair ab.

Welche Hardware für flüssiges Spielen erforderlich ist, lässt sich derzeit noch nicht absehen. Bestätigt ist bereits volle Unterstützung der Shader-Modelle 2.0 und 3.0. Über einen Direct-X-10-, Multicore- und SLI/Crossfire-Support hüllen sich die Entwickler jedoch in Schweigen. ❏

ERSTEINDRUCK

OLIVER SCHNITTE

Obwohl ein gutes Rollenspiel, war mir **Neverwinter Nights 2** zu trocken und zu steril. **Drakensang** bietet hingegen das, was ich mir von einem klassischen Party-RPG wünsche: Liebevolles Mittelalter-Flair anstelle von überzüchtetem Technik-Bombast, taktische Rundenkämpfe statt hektischer Klick-Orgien. Dazu eine sattelfeste Lizenz mit einer Handlung, die sich nah an die Vorlage hält. Wenn mir nach der Installation keine Fehlerwelle à la **Gothic 3** entgegenrauscht, will ich einen schönen, langen Urlaub in Aventurien verbringen.

ENTWICKLER: **Radon Labs**
ANBIETER: **dtp/Anaconda**
TERMIN: **1. Quartal 2008**

DAS SCHWARZE AUGE TEIL 1-3

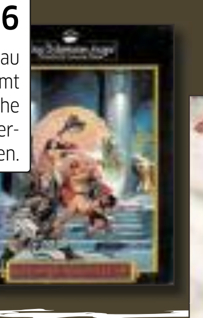
Sie kennen die Nordlandtrilogie nicht? Wir klären Sie auf.

Selbst nach mehr als elf Jahren haben die ersten drei **Das Schwarze Auge**-Spiele noch Anhänger. PC Games lässt Sie nicht unvorbereitet nach Aventurien ziehen und erklärt, was die Vorgänger ausmachte.



Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge
Erschienen: 1992 **Wertung: ---**
Zollt der P&P-Vorlage Tribut, indem es sich peinlichst ans Regelwerk hält und nicht einmal davor zurückschreckt, den Spieler in einen Plotstopper laufen zu lassen – Profis haben monatelang geknobelt.

Das Schwarze Auge 2: Sternenschweif
Erschienen: 1994 **Wertung: 86**
Der zweite Teil ist zahmer in Aufbau und Regelwerk, das Spieldesign kommt aber genauso frei rüber: Es gibt etliche Zaubersprüche, die nur „zum Spaß" verfügbar sind und sonst nichts bringen.



Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva
Erschienen: 1996
Wertung: 85
Die Begrenzung auf eine Stadt und ihre Umgebung zwängt Teil 3 in ein Korsett, die Liebhaber des Vorgängers abschreckt. Dennoch lohnenswert!



TARNUNG | Fisher mischt sich unter die Passanten. Solange er sich nicht allzu auffällig verhält, taucht er im Menschenstrom unter.

AUF DER FLUCHT | Einst Jäger von Terroristen und anderen bösen Jungs, ist Fisher nun selbst ein Gejagter. Laut Entwickler wird man ständig das Gefühl haben, den Atem seiner Verfolger im Nacken zu spüren.

TOM CLANCY'S

Splinter Cell Conviction

Von: Felix Schütz

Vom amerikanischen Idol zum Staatsfeind Nr. 1: Sam Fishers fünfter Einsatz bricht mit Traditionen.

Im Englischen heißt es „to reinvent something" – etwas „neu erfinden". In der Spieleindustrie ein eher unbeliebtes Verfahren. Stattdessen folgen viele Publisher der Direktive „Bewährtes soll bewährt bleiben". Und so werden Nachfolgertitel um der Verkaufszahlen willen gestrickt. Warum auch ein Erfolgskonzept ändern? Warum eine Spielidee verwerfen, die für klingelnde Kassen sorgt?

Splinter Cell ist so ein Fall. Vier Spiele, die sich nur in Detailänderungen unterscheiden. Vier Spiele, die zwar wenig Innovationen, jedoch reichlich Umsatz mit sich brachten. Wie schon Jack Bauer im TV-Quotenhit **24** mutierte auch Sam Fisher zu einem Charakter, der sich jahrelang stur an seine Ausgangsidee zu klammern hatte. Bis heute: Unbemerkt durch die Dunkelheit schleichen, Gegnern aus dem Weg gehen, die Menschenmenge meiden – all das ist vorbei. Sam Fisher befindet sich auf der Flucht. Seiner Agentenausrüstung mitsamt Latex-Anzug beraubt, muss er ein Regierungskomplott aufdecken und seine ehemaligen Arbeitgeber überlisten. Der amerikanische Held, einstige Koryphäe unter den Terroristenjägern, hat sich zum vollbärtigen Außenseiter gewandelt. Ein gebrochenes Idol auf Abwegen – den Autoren hinter **Splinter Cell Conviction** gebührt dafür schon jetzt das dickste Lob.

Die meisten Schleichspiele setzen auf Dunkelheit als tragendes Spielelement. Wo man seine Spielfigur so häufig des Nachts durch Schatten bugsierte, ist in **Conviction** das krasse Gegenteil angesagt: Auf öffentlichen Plätzen und am helllichten Tage mischt sich Fisher unter die Menschenmenge, um unerkannt zu bleiben. Ein Konzept, das dem Action-Spiel **Assassin's Creed** (ebenfalls aus dem Hause Ubisoft) ähnelt. Es eröffnet den Leveldesignern neue Möglichkeiten, denn will man von Punkt A den Zielort B erreichen, ist nun kreatives Denken gefragt. Und da Sam keine schicken Agentenspielzeuge mehr besitzt, muss er mit den Mitteln auskommen, die er findet oder auf dem Schwarzmarkt ersteht. **Splinter Cell** wagt somit einen radikalen Neubeginn.

„Improvisation" lautet das Schlüsselwort. Ein Beispiel: In Abendrot getaucht betritt Sam Fisher einen öffentlichen Platz. Es schlendern Menschen umher, sie

AUF DVD
- VIDEO: UBIDAYS-SPECIAL
- VOLLVERSION: SPLINTER CELL 1

SPLINTER CELL TEIL 1 BIS 4

SPLINTER CELL CONVICTION



Drei Spiele lang folgte man ein und demselben Konzept, erst Teil 4 brachte einen Hauch von Innovation mit sich. Conviction hingegen sprüht vor frischen Ideen!

AMERIKANISCHES IDOL ...
Jahrelang jagte der Held im Latex-Anzug gesichtslose Terroristen um den Erdball. Das Feindbild war klar, die Heldenweste rein. Erst in **Splinter Cell: Double Agent** lernte Fisher moralische Grauzonen kennen.

... GEBROCHENER HELD
Die Ereignisse aus **Splinter Cell: Double Agent** haben Fisher schwer gezeichnet. Auf der Flucht vor seinem ehemaligen Arbeitgeber folgt der verbitterte Ex-Agent nur noch seiner eigenen Richtlinie.

TARNUNG IN DEN SCHATTEN ...
Stets war die Dunkelheit Fishers bester Freund. Akrobatisch hangelte und schlich er von einer schattigen Nische zur nächsten.

... SICH UNTER LEUTE MISCHEN
Die beste Tarnung besteht darin, nicht aufzufallen: Fisher begibt sich in die Menschenmenge und „schwimmt mit dem Strom".

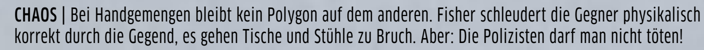
HIGHTECH-AUSRÜSTUNG ...
Nacht- und Wärmesichtgeräte gehörten zum Markenzeichen des Geheimagenten. Er setzte Richtmikrofone und Haftkameras ein, um seine Ziele auszuspionieren.

... IMPROVISATION
Die wenigen technischen Spielzeuge und Waffen muss sich Sam auf dem Schwarzmarkt kaufen. Ansonsten gilt: Jeder Gegenstand ist potenziell Waffe oder Werkzeug.

KÄMPFE VERMEIDEN ...
Meist führte es zu Punktabzügen, einen Menschen umzubringen – es sei denn, es war einer von den ganz besonders Bösen. Manchme Missionen galten bereits als gescheitert, wenn man nur entdeckt wurde.

... NOTWEHR
Wird Fisher entdeckt, ist das Spiel längst nicht vorbei. Seine Verfolger überwindet er mit neuen Nahkampfmanövern, aber auch in gelegentlichen Schusswechseln. Dabei gehen ganze Inneneinrichtungen zu Bruch.





CHAOS | Bei Handgemengen bleibt kein Polygon auf dem anderen. Fisher schleudert die Gegner physikalisch korrekt durch die Gegend, es gehen Tische und Stühle zu Bruch. Aber: Die Polizisten darf man nicht töten!



BLOSS KEINEN VERDACHT SCHÖPFEN! | Dieser Wachmann ist bislang noch nicht auf uns aufmerksam geworden. Damit das so bleibt, geben wir vor, in aller Ruhe den Lageplan zu studieren.

palavern, vertreiben sich die Zeit. Auch Wachleute patrouillieren in der Gegend. Der Ex-Agent zieht automatisch die Kapuze seiner Jacke über den Kopf – und nimmt ein Bad in der Menge.

Die umherspazierenden Leute sind Sams wichtigstes Werkzeug, um sein Ziel – hier ein Bürogebäude – zu erreichen. Beispielsweise kann er die Passanten mit einigen Luftschüssen oder einer explodierenden Gasflasche aufschrecken. Die entstehende Massenpanik wird die Patrouillen in der Gegend beschäftigen und Sam so den Weg frei machen. Oder er stiehlt einer Dame ihr Notebook, sorgt damit für Aufregung und Verwirrung, bevor er sich aus dem Staub macht. Ein unbedachter Wächter wird sich nun bei der Frau nach dem Dieb erkundigen – und seinen Posten verlassen. Schon ist der Schleich-Spezialist seinem Ziel ein Stück näher!

Doch Vorsicht: Der bestohlenen Frau sollte man nicht mehr zu nahe kommen, denn sie erinnert sich bestimmt an Sams Erscheinungsbild – und wird sofort um Hilfe rufen. Wenn man sich also nur wie die Axt im Walde aufführt, bietet die Menschenmenge irgendwann keinen Schutz mehr.

> „Ubisoft wagt mit Splinter Cell Conviction einen radikalen Neubeginn."

Ob Sie nun ein Ablenkungsmanöver erzeugen, die Wachmänner unbeobachtet im Nahkampf ausschalten oder sich einfach an den Gefahrenzonen mühsam vorbeischleichen – Sie haben die Wahl, die komplette Kontrolle. Und das macht natürlich nur dann Spaß, wenn die künstliche Intelligenz für Glaubhaftigkeit sorgt.

Eine Menschenmenge zu simulieren, bedeutet Schwerstarbeit für Programmierer von KI-Routinen. **Splinter Cell Conviction** scheint der Spagat zwischen Realismus und Spielspaß jedoch gut zu gelingen: Sobald Sam sich verdächtig macht, ist ihm umgehend ein Polizist auf den Fersen. Mischt er sich jedoch unter die Passanten, ruht vielleicht einen Moment lang auf einer Bank aus oder betrachtet sorglos einen Aushängeplan, lässt der Ordnungshüter nach einer Weile auch wieder von ihm ab. Die Entwickler achten darauf, es bei aller Realitätsnähe nicht zu übertreiben: Will man einen Verfolger abschütteln, genügt es oft schon, nur aus seinem Sichtbereich zu verschwinden. Bei zuviel Hartnäckigkeit stellt sich schließlich schnell Frust ein.

In den vergangenen vier **Splinter Cell**-Spielen galt ein Auftrag gelegentlich als gescheitert, sobald Fisher entdeckt wurde.





▲ **ZUGELANGT** | In Nahkämpfen verhält sich die Steuerung fast wie in einem Prügelspiel. Die aufwendige Physikberechnung sorgt für dramatische Szenen.

◀ **ERTAPPT** | Manchmal ist es besser, die Beine in die Hand zu nehmen, etwa um ein Versteck zu suchen oder Gegnern eine Falle zu stellen.

▶ **IMPROVISATION** | Fisher kann fast alle Gegenstände auf irgendeine Weise nutzen. Notfalls verdrischt er Feinde sogar mit herumliegenden Möbelstücken!



SPLINTER CELL 1 ALS VOLLVERSION

Sie kennen den Schleich-Klassiker noch nicht? Unsere Heft-Vollversion füllt diese Bildungslücke!

Im Jahr 2002 feierte Sam Fisher sein Agentendebüt. Spektakulär animiert hangelt und klettert er darin durch die Dunkelheit, während er seine Ziele mit modernster Agentenausrüstung ausspioniert. Die immer noch gute Grafik basiert auf einer modifizierten **Unreal**-Engine und erlaubt den Einsatz von seinerzeit revolutionären Licht- und Schatteneffekten. Das komplette deutschsprachige Spiel liegt in der Version 1.6 auf unserer Heft-DVD. Unsere praktische Komplettlösung im PDF-Format gibt's gratis dazu!

Das Spiel war vorbei, die Schnelllade-Taste avancierte zum besten Freund. In **Conviction** ist das anders, denn nun beginnt das Spiel erst da so richtig, wo die früheren Teile bereits aufhörten: beim Kampf.

Grundsätzlich darf Fisher keine Passanten oder Polizisten töten – immerhin gehört er nach wie vor zu den Guten. Doch es sitzen ihm ständig Verfolger im Nacken, Kämpfe sind damit unausweichlich. Bei Handgemengen kommt eine der wichtigsten Neuerungen rund um den Improvisationsgedanken zum Tragen: Jeder Gegenstand in **Splinter Cell Conviction** ist benutzbar und stellt somit eine potenzielle Waffe dar. Da steigen die spielerischen Möglichkeiten in schwindelerregende Höhe! Auf einer Präsentation der diesjährigen Ubidays konnten wir beobachten, wie unser Ex-Agent sich zweier Wachleute erwehrt. Er greift nach dem erstbesten Gegenstand, einem Feuerlöscher, und schleudert ihn seinem Widersacher entgegen. Der Getroffene kracht rücklings in einen Kistenstapel und ist einen Augenblick lang keine Gefahr mehr. Sam widmet sich dem zweiten Gegner: Im Nahkampf packt er ihn am Hals, hebt ihn mit einem kräftigen Ruck in die Luft und schmettert ihn zu Boden – unfeine Methode, fein animiert! Die Benutzbarkeit umherliegender Gegenstände geht so weit, dass Sam Bücherregale verschieben und umkippen kann, um eine Tür zu versperren. Hauptsache, Sie beweisen Improvisationstalent!

Kommt ein Feuergefecht zustande, nutzen Sam wie auch seine Widersacher die Umgebung, um in Deckung zu gehen. Da werden Tische umgeworfen, wird hinter Vorsprüngen und Schränken Schutz gesucht. Die Physikberechnung lässt Möbel und Glas zersplittern, getroffene Menschen reißen andere zu Boden. **Splinter Cell** war nie dynamischer. ❑

ERSTEINDRUCK

FELIX SCHÜTZ

Endlich ein **Splinter Cell**, mit dem auch ich etwas anfangen kann! Sam Fisher als gebrochener Anti-Held ist genau die Entwicklung, die das festgefahrene Konzept gebraucht hat. Die Idee, den Schleich-Profi symbolisch ins Licht zu zerren – genial. Das Untertauchen in der Menge, Improvisation als Kernelement, ständig die Verfolger im Nacken, so klingen für mich wahre Spannungsmagnete! Wieviel Spaß das Ganze schlussendlich macht, haben vor allem die KI-Programmierer in der Hand.

ENTWICKLER: **Ubisoft**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **4. Quartal 2007**



WÜRGEGRIFF | Diese Animationssequenz zeigt, mit welcher Liebe zum Detail die Grafiker von Ubisoft zu Werke gehen. Fishers Brutalität wirkt zunächst zwar ungewohnt, unterstreicht aber die Entwicklung seines Charakters: Dieser Mann hat nichts mehr zu verlieren.



IN STELLUNG | Hinten spuckt die Flak ihre Projektile in den Himmel, vorn kauern Soldaten in ihren MG-Verstecken. Gleich kommt der Feind!

BLINDE KUH | Deswegen haben die Deutschen also den Krieg verloren: Ihre Helme hingen den Soldaten so tief ins Gesicht, dass sie bloß Blick auf ihre Zehen hatten.

BLENDER | Das Licht, das durch den Schlitz in den Bunker dringt, blendet realistisch. Solche Effekte haben wir dem High Dynamic Range Rendering zu verdanken.

KOLOSS | Ein Panzer erscheint. Schnell Deckung suchen, sonst kann man sich den Orden abschminken.

MEDAL OF HONOR

Airborne

Von: Thomas Weiß

Routine-Szenario Zweiter Weltkrieg: Tausend Mal geführt, tausend Mal ist das Gleiche passiert. Airborne will den Absprung schaffen – sprichwörtlich.

Seit ein berühmter Charakter „Eva! Auf Wiedersehen!" rief und röchelnd umkippte, ist der Zweite-Weltkrieg-Shooter in vielen Belangen gereift: Die Soundeffekte wurden bombastischer, die Texturen schärfer, die Explosionen größer, die KI hat ein paar Quotienten zugelegt. Nur eines schien immer gleich: Der Run durch linearstes Kriegsgebiet, so randvoll mit Gegnern, dass man die Feuertaste aus Gründen der Bequemlichkeit auch mit einem Stein hätte beschweren können.

Airborne will mit dieser Tradition brechen, einen neuen Spielverlauf mit Strategie-Anstrich liefern. Deshalb sind Sie Boyd Travers, Fallschirmjäger der 82nd Airborne Division. Boyd setzt Fuß auf italienischen, französischen, afrikanischen und deutschen Boden. Doch bevor er das tut, segelt er durch die Luft. Denn die Einsätze beginnen jeweils mit einem Absprung aus einem Flugzeug. Der Clou daran ist, dass Sie den Fallschirm lenken dürfen. Aus schwindelerregender Vogelperspektive gleitet Travers übers Feindgebiet, überblickt MG-Nester, Flakgeschütze, Häuserruinen, Wälder – der Landeplatz ist Ihre Sache.

Mutige schlagen direkt in der Höhle des Löwen auf, sollten sich dann aber nicht über den rasch einsetzenden „Game over"-Schriftzug wundern. Empfehlenswert ist es, den anderen Kameraden zu folgen, um gemeinsam vorzurücken. Vorsichtige lassen sich abseits vom Schuss runter und schleichen durchs Unterholz. Die Möglichkeiten sind vielfältig – eine Herausforderung für die KI. Deshalb verzichtet Medal of Honor: Airborne auf starre Skripts, passt sich stattdessen an die Vorgehensweise des Spielers an.

Wenn Sie beispielsweise von Süden angreifen, richtet der Feind seine Aufmerksamkeit auf eben jene Stelle. Mit der Verlagerung von Frontlinien rühmt sich Entwickler Electronic Arts Los Angeles. Diese Dynamik soll eine Taktikkomponente erzeugen, die in der Medal of Honor-Reihe bislang dadurch auffiel, dass sie fehlte. Wer sein Köpfchen benutzen, flankieren statt stur vorstürmen wollte, der musste mit Brothers in Arms von Gearbox vorliebnehmen.

Ansonsten ist Airborne spielerisch noch immer fest mit seinen Vorgängern verwurzelt; die Wehrmachtssoldaten treten so zahlreich an, als kämen sie frisch aus einer



AUF EINEN SPRUNG

Je nachdem, wo Sie nach dem Fallschirmabsprung landen, ergeben sich andere Spielsituationen.

▲ **ÜBERSICHT** | Die Landung auf Dächern birgt Vorteile: So lässt sich das Gelände überblicken; Feinde reagieren überrascht.

▼ **MITTENDRIN** | Wer einen flinken Abzugsfinger hat, kann direkt neben den Opponenten landen. Sofort beginnt die Schießerei.

▶ **AUF LEISEN SOHLEN** | Unerkannt bleibt, wer sich abseits von der Front runterlässt und sukzessive Deckungen nutzt.



EINZIGARTIG | Über die Einmaligkeit der Gesichter will sich **Airborne** als realistischer Kriegs-Shooter definieren. Das ist mal eine Ansage.

GRIMASSENSCHNEIDEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Airbone möchte Stimmungen über aussagekräftige Mimiken transportieren – hier ein Beispiel eines Gegners in Nahaufnahme.

FUNKELNDE AUGEN | Die Lider verengt, die Pupillen hasserfüllt: In den Augen dieses Wehrmachtssoldaten blitzt die Kampfeswut.

AUFGEBLÄHTE NÜSTERN | Die Nasenflügel plustern sich infolge des beschleunigten Atems auf. Das bewirkt der Ausstoß von Adrenalin.

GEFLETSCHTE ZÄHNE | Aus dem Mund dringt ein Schrei; die Lippen sind verzogen und machen Platz für Zähne, die Zorn signalisieren.

Klonmaschine, und die Ballereien sind kaum zu überleben, sofern man keine Deckungen nutzt. Das Moral- und Adrenalin-Feature, ein bisschen glücklos eingesetzt im Vorgänger **Medal of Honor: Pacific Assault**, wurde auf den Müll geworfen. Electronic Arts will Emotionen lieber grafisch darstellen – nicht mit nüchternen Anzeigen als Stimmungskiller.

Entsprechend viel Detailarbeit wurde in Mimik und Körperhaltung der Agierenden investiert. Die entspannten Gesichtsausdrücke von Kameraden, die sich in Sicherheit wähnen, gehen bei einem Überraschungsangriff in Grimassen über. Die Mundwinkel verhärten, die Augen verengen sich zu Schlitzen. Manchen ist der Schrecken anzusehen: Die Atmung durch gepresste Lippen, der erschütterte Blick, die gekrümmten Brauen – so sieht jemand aus, der um sein Leben bangt.

Auch an den Animationen lässt sich ablesen, wie es ums Gemüt der Soldaten steht. Abseits der Schießereien schlendern die Figuren aufrecht voran. Unter Beschuss nehmen sie eine geduckte Stellung an, verharren mit gespitzten Ohren in der Deckung, bis die Zeit reif ist zum Gegenschlag.

Ein Radar gibt Auskunft darüber, hinter welchen Ecken der Feind lauert. Natürlich werden die roten Pünktchen erst sichtbar, wenn Sie oder Ihre Leute den Feind geortet haben. Neu ist, dass Ihr Charakter den Umgang mit Waffen verfeinert, je länger er sie benutzt. Ein Balken wächst bei jedem Treffer an – bis zum Stufenanstieg. Auf diese Weise lässt sich Travers zum Expertenschützen trainieren; Feuerkraft und Zielgenauigkeit steigen. Ein Rollenspiel will **Airborne** aber nicht sein, das Aufleveln ist eher Prise als komplexes Fähigkeitensystem.

Bühne für die Gefechte bilden, wie erwähnt, die Schauplätze des Zweiten Weltkriegs. Trotzdem soll **Airborne** Neues statt Aufgewärmtes bieten; ausnahmsweise öffnen sich mal nicht die Klappen der Landungsboote in Omaha Beach, denn damit hatten die Fallschirmjäger nichts am Hut. Aber ähnlich spannend beginnt ihr Einsatz im Juli 1943 mit der Operation Husky: Bei Nacht und Gewitter rumpelt ein Flugzeug über Italien hinweg, unablässig feuert die gegnerische Flak ihre tödliche Ladung in den Himmel. Aus der allgegenwärtigen Furcht, getroffen zu werden, ergibt sich eine dramatische Atmosphäre. Die Operation sieht vor, die Küstenstellungen vom Landesinneren heraus auszuhebeln, deshalb erfolgt der Absprung weit hinter feindlichen Linien. Weil der Flieger nach einem Einschlag in Flammen aufgeht, setzt das Chaos ein, das die **Medal of Honor**-Serie so elegant und heftig zu inszenieren versteht – daran hat sich trotz aller Neuerungen nichts geändert. Gut so. ❑

ERSTEINDRUCK

THOMAS WEISS

Bei den Entwicklern von Kriegs-Shootern grassiert der Innovationswahn: **Call of Duty 4** nutzt seinen fiktionalen Inhalt zur Story-Präsentation in Hollywood-Diktion, **Airborne** nimmt Abstand vom ausnahmslos durchgeskripteten Spielablauf und ermöglicht Taktik durch frei begehbare Levels. Für mich klingt das nach einer feinen Sache.

ENTWICKLER: **Electronic Arts LA**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **30. August 2007**



KRIEGSDRAMA | Durch jahrelange Kämpfe um die wenigen verbliebenen Ressourcen ist die Welt stark verwüstet. Atomwaffen kommen zwar vereinzelt zum Einsatz, der Hauptteil der Konflikte läuft jedoch konventionell ab.

ROTER STERN | Russland und China halten auch in **Frontlines: Fuel of War** als Feindbild her.

Frontlines: Fuel of War

Von: Oliver Haake

Erneut bahnt sich ein Ost-West-Konflikt an. Aber diesmal geht es nicht um Ideologie, sondern um Öl.

New York, Schmelztiegel der Kulturen und freigeistige Insel in den überwiegend konservativen USA. Nur in solchen Metropolen scheint es möglich, dass ein Computerspiel entsteht, das so offensichtlich die Politik der eigenen Regierung thematisiert. Die Mitarbeiter der Kaos Studios, ex-DICE New York und Entwickler des grandiosen **Battlefield**-Mods **Desert Combat**, arbeiten an einem Mehrspieler-Shooter, der das aktuelle Zeitgeschehen in einem globalen Krieg um Ressourcen münden lässt. Einziger Unterschied zur Realität: Nicht fanatische Gotteskrieger sind die Gegner westlicher Demokratien, sondern alte Bekannte – und zwar Russland und China. Die beiden post-kommunistischen Staaten haben sich gegen den Westen verbündet und führen einen globalen Konflikt um die derzeit wichtigste Ressource: Öl. Die Story ist attraktiv und die Biografie der **Frontlines**-Macher vielversprechend. Aber taugt das Spiel? **Fuel of War** sollte bereits im kommenden Herbst erscheinen, wurde aber jüngst auf Anfang 2008 verschoben. Zudem gab es bisher nicht viel Spielbares zu sehen. Um diese Lücke endlich zu füllen, lud Publisher THQ Presseleute in die New Yorker Kaos Studios ein, damit sich die schreibende Zunft selbst von den Qualitäten des Spiels überzeugen konnte. Und was wir gesehen und gespielt haben, gefällt.

In Frontlines: Fuel of War sind Sie Mitglied einer kombinierten Einsatztruppe, bestehend aus Infanterie, Panzerfahrzeugen und Luftstreitkräften. Die verwendete Technologie ist etwas moderner als jene, die die US Army derzeit verwendet. Ganz so futuristisch wie in **Battlefield 2142** geht's jedoch nicht zu. Die Umwelt dagegen hat stark gelitten. Menschenleere Metropolen, wo nur noch Ruinen an die einstige Größe erinnern, und farbarme Wüsteneien bestimmen das Bild. Endzeitszenarien sind natürlich schon häufig in Spielen vorgekommen. Allerdings haben die Entwickler ein Element aufgegriffen, das eher selten zu finden ist. Und zwar Frontlinien. Statt sich wie sonst üblich um Flaggen zu prügeln, nehmen Sie in **Fuel of War** strategische Punkte ein. Wie? Strategische Punkte und Flaggen sind doch das Gleiche? Stimmt schon, aber in **Frontlines** dürfen Sie nicht beliebige Positionen besetzen. Hält die gegnerische Fraktion die vorderste Linie, sind die dahinter liegenden Punkte nicht zu erobern. So sind die Teams gezwungen, sich Meter um Meter bitter zu erkaufen. Kopfloses Gezerge und Herumirren, wie es in den **Battlefield**-Spielen der Normalfall ist, soll damit vermieden werden. Und das hat in den Pro-

PANZER MARSCH! | Viele **Frontlines**-Vehikel erinnern stark an aktuelle Kriegsmaschinen. Hier: der Enkel des M1A1 Abrams.

DIE PC-VERSION ANGESPIELT

Während die Pressekollegen nur den Xbox-Controller zur Hand nehmen durften, hatte Oliver Haake Gelegenheit, die PC-Version anzutesten.

Der Pressetermin war eigentlich schon beendet, PC-Games-Redakteur Oliver Haake blieb jedoch noch eine Weile in den Kaos Studios. Und das Warten hat sich gelohnt. Vier Einzelspielermissionen testete unser Mann in New York am PC an – und das am Arbeits-PC des Studiochefs Frank Delise höchstpersönlich! Die KI reagierte in dieser Version deutlich cleverer und auch die Fahrzeuge ließen sich leichter steuern als in der etwas älteren Xbox-Fassung. Die Singleplayer-Missionen erinnern zudem an eine Mischung aus **Call of Duty** und **Ghost Recon Advanced Warfighter**. Das Team folgt automatisch und die Gefechte variieren von kleinen Scharmützeln bis zu Panzerschlachten mit Atomwaffeneinsatz!

EXPLOSIV | In den groß angelegten Einzelspielermissionen gibt es kaum Atempausen. Gegner greifen im Sekundentakt an.

ABGEHOBEN | **Frontlines** bietet zwei Flugsteuerungsarten: die Profi- und die Einsteigervariante. Damit bleibt keiner am Boden.

bespielen auch ganz gut geklappt. Obwohl sich die Spieler nicht untereinander absprachen, wusste man durch die Frontlinie automatisch, welches Ziel angegriffen oder verteidigt werden muss.

Spielerisch wollen die Entwickler sowohl Einsteiger als auch Profis zufriedenstellen. Ob Sie sich auf öffentlichen Servern einfach etwas vergnügen wollen oder im Clan-Verbund ausgeklügelte Taktiken umsetzen, die Wahl liegt bei Ihnen. Auch die Steuerung der Fluggeräte soll sowohl Sonntagspiloten als auch Fortgeschrittene ansprechen, da für beide Spielergattungen eigene Profile angeboten werden. So können Sie im einfachen Modus Jets und Helikopter per Maus und Tastatur steuern. Drücken Sie die Shift-Taste, wird die Profivariante aktiviert. Als Berufspilot sind Sie natürlich in der Lage, komplexere Manöver zu fliegen, und damit Flugkadetten überlegen. Leider waren Helikopter und Jets in der angetesteten Version nicht enthalten. Allerdings gab uns Frank Delise, General Manager der Kaos Studios und Chefentwickler von **Frontlines**, eine exklusive Kostprobe an seinem Arbeits-PC. Sowohl Hubschrauber als auch Flugzeuge lassen sich einfach manövrieren – genau wie in **Battlefield 1942**.

Die Steuerung von Bodenfahrzeugen ist ebenfalls simpel gehalten. In der angespielten PC-Version fuhren sich selbst tonnenschwere Kampfpanzer so leicht wie Geländewagen. Die Vehikel sind zudem für zwei oder mehr Besatzungsmitglieder ausgelegt, sind aber auch gut allein zu steuern.

Der umfangreiche Einzelspielermodus unterscheidet Frontlines: Fuel of War von der Konkurrenz. Statt einfach Mehrspielerkarten mit KI-gesteuerten

ARTVERWANDTE

Frontlines: Fuel of War hat das Frontlinien-Prinzip nicht erfunden. Auch andere Spielelemente stammen von bekannten Vorfahren.



Planetside Im Massive-Multiplayer-Online-Shooter kämpfen Sie um Vorposten und Basen, statt um Frontlinien. Allerdings dürfen Sie nicht einfach im Hinterland des Gegners herumwildern, Sie müssen brav eine Festung nach der anderen übernehmen, sodass sich automatisch Fronten bilden. Allerdings sind die Spielkarten wesentlich größer als in **Frontlines: Fuel of War**.



Ghost Recon Advanced Warfighter Moderne Waffen und eingeschworene Spezialeinheiten – an den Taktik-Shooter aus dem Tom-Clancy-Universum erinnert **Frontlines: Fuel of War** etwas. Allerdings nehmen an den Gefechten weniger Truppen teil, was zu kleineren Kämpfen führt. Das Missionsdesign mit aufeinander aufbauenden Zielen ist jedoch ähnlich.



Battlefield 2 Da die Gründer der Kaos Studios an der Entwicklung von **Battlefield 2** beteiligt waren, sind gewisse **Frontlines**-Ähnlichkeiten nur logisch. Statt aber wie verrückt auf dem Spielfeld herumzurasen und willkürlich Flaggen einzunehmen, erobern Sie in **Frontlines: Fuel of War** feindliche Stützpunkte nach System – was zur Teamarbeit anregt.

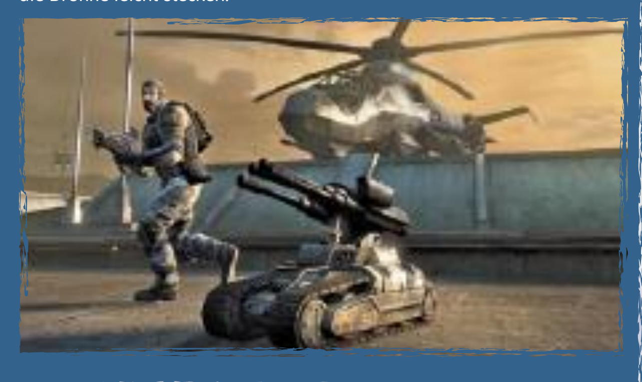
SPASS MIT DROHNEN

Heutige Militärs setzen zwar bereits Drohnen zur Aufklärung ein, als Kampfmittel stecken sie aber noch in den Kinderschuhen. Nicht so in Frontlines: Fuel of War.

Steuerung Mit diesem Gerät bedienen Sie Kampfdrohnen. Aber Vorsicht: Währenddessen bleibt Ihre Spielfigur im Kampfgetümmel stehen und ist damit anfällig für Angriffe. Die Funkreichweite des Geräts ist auf rund 100 Meter begrenzt.

Flugdrohne Sowohl die Western Coalition als auch die Red Star Alliance setzen diesen Drohnentyp zu Aufklärungszwecken ein. Die kleinen Flieger besitzen zudem Sprengladungen, die über kurze Distanz ordentlich Schaden verursachen. Die Red Star Alliance hat auch Mini-Helikopter im Arsenal, die Raketen abfeuern.

WESTENTASCHEN-PANZER Die Western Coalition setzt auf langsame, aber stark gepanzerte und schwer bewaffnete Drohnen. In unserem Testspiel gingen zahlreiche Abschüsse auf das Konto dieses Typs. Allerdings ist das Kettenfahrzeug etwas unflexibel. In schwierigem Gelände bleibt die Drohne leicht stecken.



DAS RÜSTZEUG

Neben den sechs Soldatenklassen stehen vier Rüstungs-Sets zur Verfügung. Wir zeigen Ihnen, was drinsteckt.

Bodenunterstützung In diesem Set ist ein Reparaturwerkzeug für Fahrzeuge oder sogar ein Verteidigungsturm mit vollautomatischem Maschinengewehr enthalten.
Gegenmaßnahmen Mit dem Countermeasure-Set bekommen Sie technische Spielereien wie EMP-Waffen, die Fahrzeuge und Drohnen außer Gefecht setzen.
Drohnentechnologie Hier erhalten Sie Zugriff auf verschiedene Kampfdrohnen, wie die mit Maschinengewehren bestückten Mini-Panzer, Kleinst-Helikopter bis hin zu Aufklärungsdrohnen mit Sprengladung.
Luftunterstützung Die wahrscheinlich schlagkräftigsten Waffen bieten die Luftschläge. Helikopterangriffe oder Bombardements durch Jets stehen zur Disposition.



BILDGEWALTIG | Dank der leistungsstarken **Unreal**-Engine 3 sieht **Frontlines** besser als die **Battlefield**-Konkurrenz aus.

Bots aufzufüllen, enthält das Kaos-Spiel eine komplette Kampagne mit eigenen Levels. Als roter Story-Faden fungiert ein Kriegsberichterstatter, der ein Spezialkommando der Western Coalition begleitet. Wir greifen jedoch gleich beim ersten Einsatz ins Klo. Das Kommando gerät samt Helikopter in einen Hinterhalt der Red Star Alliance, wird abgeschossen und muss sich aus der Umklammerung des Feindes befreien. Um Hilfe zu holen, sind aber zunächst Flugabwehrstellungen des Gegners auszuschalten. Und damit fängt der Ärger erst richtig an, denn jeder Level besteht aus mehreren Gefechtsphasen. So springen Sie in einer anderen Mission per Fallschirm in einem Berggebiet ab, kämpfen sich solo durch die feindlichen Linien und schalten eine Raketenstellung aus. Erst dann landen Hilfstruppen per Helikopter, mit denen Sie ein vom Widersacher besetztes Dorf reinigen und das Hauptquartier des Feindes einnehmen. Damit ist der Auftrag aber noch nicht erfüllt. Durch einen Notruf alarmiert, starten Panzerverbände einen Gegenangriff, der aus dem Dörflein eine rauchende Ruine macht. Gebäude sind in Frontlines nämlich zerstörbar!

Trotz Einzelspielerkompatibilität bietet Fuel of War auch alles, was ein aktueller Mehrspieler-Shooter braucht. Dazu gehören nicht nur sechs Soldatenklassen – Sturmsoldaten mit Sturmgewehr oder Schrotflinte, Scharfschützen, Unterstützungssoldaten (mit Maschinengewehr) Kommandos und Anti-Tank-Truppen –, sondern auch vier Ausrüstungs-Sets. Das heißt: Wählen Sie eine Klasse aus, stehen folgende Spezialisierungen zur Wahl: Bodenunterstützung, Gegenmaßnahmen, Drohnentechnologie und Luftunterstützung. Sechs Klassen mal vier Sets, das ergibt 24 Kombinationen – eine breite Palette. Welche Spezialisierung was bewirkt, lesen Sie bitte im nebenstehenden Extrakasten „Das Rüstzeug". So viel nur vorweg: Drohnen rocken!

Wie spielt sich Frontlines: Fuel of War? Auf den ersten Blick erinnert das Spiel stark an eine aufgewertete Variante des Battlefield-Mods Desert Combat. Bei näherer Betrachtung fallen jedoch grundlegende Änderungen auf. So erinnern einige Singleplayer-Missionen inhaltlich an die Ghost Recon-Spiele, die oft erst mit Kommandounternehmen beginnen und in einem größeren Gefecht münden. Kommen vom Spieler verwendbare Fahrzeuge und Flieger ins Spiel, gewinnt Fuel of War jedoch eine ganz eigene Dynamik.

Der Mehrspielermodus dagegen weckt schöne Erinnerungen an den MMO-Shooter Planetside – auch wenn die Frontlines-Levels wesentlich kleiner sind und das Eroberungssystem simpler ist. Statt wie in Planetside Energiebahnen herzustellen und Computerkerne zu hacken, reicht es in Fuel of War aus,

INTERVIEW MIT **FRANK DELISE**

„Es geht ums nackte Überleben!"

PC Games: Wie weit ist die Entwicklung von **Frontlines: Fuel of War** vorangeschritten?
Delise: „So wie es aussieht, wird der Inhalt in den nächsten Wochen komplett fertig sein. Wir haben aber noch eine sehr lange Beta-Phase geplant. Wir wollen das Spiel wirklich auf Herz und Nieren testen."
PC Games: In der Introsequenz war ein Kriegsberichterstatter zu sehen. Schlüpft der Spieler in dessen Rolle oder in die eines Soldaten?


FRANK DELISE ist General Manager und Chefentwickler der Kaos Studios

Delise: „Nein, nein. Der Pressetyp ist lediglich ein guter Reporter. Er ist ein Baustein der Hintergrundgeschichte. Man spielt ihn nicht selbst. Der Spieler ist Teil eines Squads. Wenn also jemand im Team stirbt, dann wechselst du zur nächsten Person im Team. Der Reporter ist wirklich nur dazu da, um die Geschichte zu erzählen."
PC Games: Die Hintergrundgeschichte scheint sich sehr am Krieg im Mittleren Osten zu orientieren.
Delise: „Richtig, aber es geht nicht nur um Öl. Im Spiel geht es um globale ökonomische Probleme. Es geht darum, was die Supermächte tun. Amerika, China und Russland können ihren Lebensstandard nicht mehr halten. Es geht ums nackte Überleben und im Spiel gibt es keine Terroristen. Russland und China kämpfen gegen Amerika und Europa um Ressourcen."
PC Games: Glaubt ihr, dass dies möglicherweise auch bald in der Realität passiert?
Delise: „In unseren Online-Foren wird darüber heiß diskutiert. Man denke nur an das Shanghai-Corporate-Abkommen zwischen Russland und China. Die beiden Länder halten gemeinsam Militärmanöver ab, weil sie die NATO und Separatisten fürchten, die ihnen Ölquellen abnehmen könnten. China kauft auch Land in Iran und fordert, dass Taiwan China angeschlossen wird. Wisst ihr, worum es im Taiwan-Konflikt wirklich geht? Zwischen den Ländern befinden sich unterseeische Ölreserven, die China natürlich kontrollieren möchte. Und derzeit sieht sich Taiwan als Eigentümer dieser Quellen. Es steckt also viel Politisches hinter **Frontlines**."
PC Games: Das Spiel wird für PC, Xbox 360 und PS3 entwickelt. Ist ein übergreifender Online-Modus geplant?
Delise: „Aktuell nicht."

die in der Nähe befindlichen strategischen Punkte bereits eingenommen zu haben und den nächsten Punkt einige Sekunden zu halten. In Sachen Belohnung nähert sich **Frontlines** aber dem Artverwandten wieder an. Erobern Sie beispielsweise eine Flugabwehrstellung, können Spieler mit dem Ausrüstungs-Set Luftunterstützung Flieger zu Hilfe rufen. Je erfolgreicher ein Kombattant ist, desto schlagkräftiger fällt auch die Unterstützung aus. Das heißt im Klartext: Sind Sie im Kampf sehr erfolgreich, bekommen Sie Punkte, mit denen Sie Ihre Ausrüstung verbessern. Von jedem Set gibt es nämlich drei unterschiedlich starke Versionen. Verlassen Sie den Server aber, gehen die Punkte verloren. Permanente Upgrades, wie sie **Battlefield 2** und **2142** bieten, gibt es nicht. Einzig in der ewigen Bestenliste sind Ihre Erfolge auf Dauer vermerkt. Was auf den ersten Blick wie ein fehlendes Feature wirkt, entpuppt sich bei genauerem Hinsehen als Design-Entscheidung. Die **Frontlines**-Macher wollen nämlich nicht, dass erfahrene Spieler gegenüber Einsteigern einen Materialvorteil haben.

Technisch gesehen macht das Spiel einen noch unfertigen Eindruck. Die Grafik ist zwar dank der verwendeten **Unreal**-Engine 3 bildschön und das Spiel läuft selbst in der angetesteten Alpha-Version relativ flüssig. Allerdings stürzt zumindest die PC-Fassung noch relativ häufig ab und die KI reagiert nicht immer fehlerfrei. Chefentwickler Frank Delise betont jedoch, dass die Beta-Phase noch nicht begonnen habe und ein umfangreicher Beta-Test geplant sei. Sollte das Spiel inhaltlich wie geplant in den nächsten Wochen fertig werden, könnte der Testlauf bald starten. Dann hätten die Entwickler noch über ein halbes Jahr Zeit, die Performance zu verbessern und Bugs auszumerzen. Derzeit planen die Entwickler mit maximal 32 Spielern pro Server. Sollte der Netzwerk-Code jedoch besser als erwartet sein, erhöht sich das Spielermaximum noch. Was wünschenswert ist, denn Hauptkonkurrent **Battlefield 2142** bietet Partien mit bis zu 64 Teilnehmern. ❑

ERSTEINDRUCK

OLIVER HAAKE

Mit **Frontlines: Fuel of War** bekommt die **Battlefield**-Serie ernsthafte Konkurrenz. Kein Wunder, sind die Mitarbeiter der Kaos Studios schließlich Ex-**Battlefield**-Macher! Außerdem spricht für **Fuel of War**, dass die Entwickler durch die Schöpfung des grandiosen **Desert Combat**-Mods großen Kredit in der Szene haben. Aber trotzdem könnte es **Frontlines** schwer haben. Denn trotz aller EA- und **Battlefield**-Kritik, zeichnen sich deutsche Spieler durch große Markentreue aus. Daher: Sollte **Fuel of War** so erstklassig werden, wie ich vermute, wäre alles andere als ein wirtschaftlicher Erfolg eine Farce.

ENTWICKLER: **Kaos Studios/THQ**
ANBIETER: **THQ**
TERMIN: **Januar 2008**


PER PEDES | Fahrzeuge und Flieger sind eine Seite des Spiels, die Mutter aller Waffengattungen bleibt aber die Infanterie.


OBJEKT DER BEGIERDE | Auf einigen Karten bilden Fördertürme und Raffinerien die perfekte Kulisse für den Krieg um das Öl.



TEAMSPIELER | Trotz der ständigen Begleiter ist **Haze** kein Taktik-Shooter, sondern ein reinrassiges Action-Spiel.

ADRENALIN PUR | Ohne den Einsatz von Nectar hätte der Spieler hier wenig Chancen. Links im Bild: Einer unserer Kameraden erledigt einen Rebellen im Nahkampf.

VOLL DRAUF | Diese Textanzeige erscheint am unteren Bildschirmrand, sobald man sich eine Dosis Nectar verabreicht.



ZEITGEMÄSS | Die Grafik protzt mit tollen Effekten und dichten Wäldern, erreicht aber nicht das Niveau von Konkurrent **Crysis**.



ARBEITSTEILUNG | Im kooperativen Mehrspielermodus bemannen Sie und Ihre Mitspieler **Halo**-ähnliche Buggys.

Haze

Von: Benjamin Armbrüster

„Keine Macht den Drogen!" Weise Worte, die in der Zukunftsvision Haze jedoch bedeutungslos sind.

Wir schreiben das Jahr 2048: Die Regierungen sind machtlos und haben das Militär in private Unternehmen ausgegliedert, die sogenannten PMCs (Private Military Corporations). Sie schlüpfen in die Haut von Sergeant Jake Carpenter, eines neu angeworbenen Soldaten der PMC „Mantel Global Industries". Damit sind Sie Teil der marktführenden Militärgesellschaft, die ihre Söldner mit neuesten Technologien versorgt: gepanzerte Fahrzeuge, tödliche Waffen und vor allem Nectar. Diese Droge wirkt leistungssteigernd und verleiht besondere Fähigkeiten – mehr dazu lesen Sie im Exrakasten auf der nächsten Seite.

Eine düstere Vorstellung der Zukunft, die der Entwickler Free Radical da in seinem Shooter **Haze** entwirft. Doch die Handlung soll mehr leisten als nur stumpfe Ballereien zu verknüpfen. Die Autoren versprechen kritische Untertöne und spannende Entwicklungen, während man sich durch einen blutigen Bürgerkrieg kämpft.

Seit der E3 2006 hat Free Radical eine wichtige Änderungen an **Haze** vorgenommen: Das geplante Team-Feature, in dem Sie ähnlich wie bei **Ghost Recon** ein Squad leiten, fällt komplett weg. Stattdessen konzentriert man sich auf die Droge Nectar als zentrales Spielelement.

SO WIRKT DIE DROGE „NECTAR“

Speed und Ecstasy, Kokain und LSD – keine dieser bedrohlichen Substanzen spielt in der finsteren Zukunft von **Haze** noch eine Rolle. Nectar heißt der gefährliche Wunderstoff, den die skrupellose Mantelgesellschaft seinen Soldaten verabreicht. Selbst mitten im tiefsten Gefecht reicht ein Tastendruck und schon „ziehen Sie sich eine Ladung Nectar rein“.

Die Wirkung: Gesteigerte Reflexe und Schnelligkeit, verbesserte Wahrnehmung und Widerstandskraft. Aus Elite-Soldaten werden wahre Kampfmaschinen. Doch Free Radical will die Droge nicht verherrlichen, im Gegenteil: Ein Teil der durchdachten Handlung behandelt nämlich auch die Schattenseiten von Nectar. Abhängigkeit ist hier das richtige Stichwort.

WAHRNEHMUNG

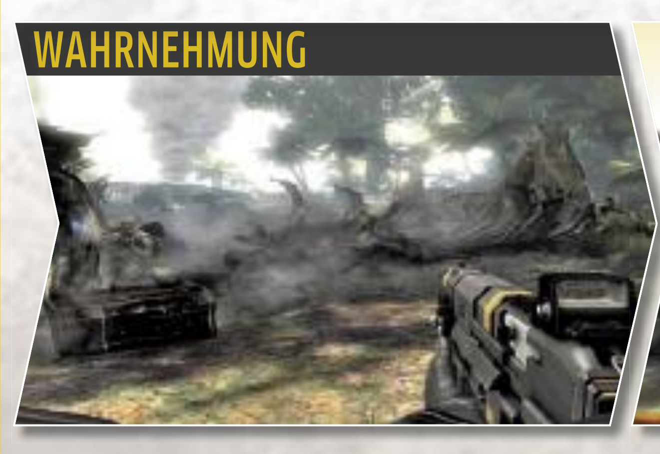




BILD LINKS | Gegner nutzen die Vegetation geschickt als Deckung, dank ihrer Tarnkleidung heben sie sich kaum von der Umgebung ab. Normalerweise hätte der Spieler nun ein hartes Feuergefecht vor sich.

BILD RECHTS | Ein kleiner Schub Nectar und schon wendet sich das Blatt: Gegner heben sich farblich von der Umgebung ab und sind nun leichte Ziele für Sie und Ihr Team.

VORAHNUNG







BILD LINKS | Der Gegner schleudert eine Granate direkt vor unsere Füße. Noch im selben Augenblick aktivieren wir unser Nectar.

BILD MITTE | Wir erhalten eine Vorahnung, in welchem Radius die Granate explodieren wird, dargestellt durch den Druckwelleneffekt.

BILD RECHTS | Wir und unser Kumpane (links im Bild) haben uns aus der Gefahrenzone gebracht.

ÜBERDOSIS



BILD LINKS | Der Kampf tobt, wir sind auf die wichtigen Effekte von Nectar angewiesen. Mehr Reflexe, mehr Stärke, mehr Ausdauer – wir verabreichen uns einen Drogenschub nach dem anderen.

BILD RECHTS | Das war zu viel des Guten! Eine Überdosis Nectar führt zu verzerrter Wahrnehmung. Effektives Kämpfen ist kaum noch möglich. Nun müssen wir sofort Schutz suchen!

Story-Autor Rob Yescombe erklärt: „Der Kampf in **Haze** dreht sich nicht nur um Waffen, sondern auch um das Nectar-System. Wenn du lernst, damit umzugehen, wird es dein mächtigstes Werkzeug.“

Tropische Dschungelwälder sind spätestens seit **Far Cry (dt.)** ein beliebtes Setting für Ego-Shooter. Auch **Haze** zaubert herrlich dichte Vegetation mit realistischem Schattenwurf auf den Bildschirm. Bei der Anwendung von Nectar überzieht ein sehenswerter Verwischeffekt das Bild und die Explosionen sind spektakulär. Ein weiteres Highlight der selbst entwickelten Engine: Zwischen den Levels fallen keinerlei Ladezeiten an!

Ein ordentlicher Mehrspielermodus ist den Entwicklern nicht genug: Sie versprechen neben genretypischen Mehrspielervarianten – etwa Deathmatch oder Capture the Flag – nämlich auch einen waschechten, kooperativen Modus für bis zu vier Spieler! Freuen Sie sich schon mal auf wilde Fahrzeugsequenzen, bei denen ein Spieler – ähnlich wie in **Halo** – am Lenkrad sitzt, während seine Mitstreiter die Waffen bedienen.

Auf den Ubidays in Paris bestätigte man uns: **Haze** wird vorrangig für die Playstation 3 entwickelt, jedoch ist auch eine PC- und eine Xbox-360-Version in Arbeit. ❑

ERSTEINDRUCK

BENJAMIN ARMBRÜSTER

Ich setze große Hoffnungen in **Haze**! Die Superdroge verspricht Abwechslung im Shooter-Einerlei. Außerdem haben die Entwickler an eine intelligente Sci-Fi-Handlung gedacht. Wenn auch der Koop-Modus begeistert, ziehe ich mir gern ein wenig Nectar rein.

ENTWICKLER: **Free Radical**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **2008**



KRIEG DER STERNE | Blacksite spielt sich wie ein typischer Shooter aus der Ego-Perspektive. Weniger typisch: Ihre Feinde sind Außerirdische.

Blacksite

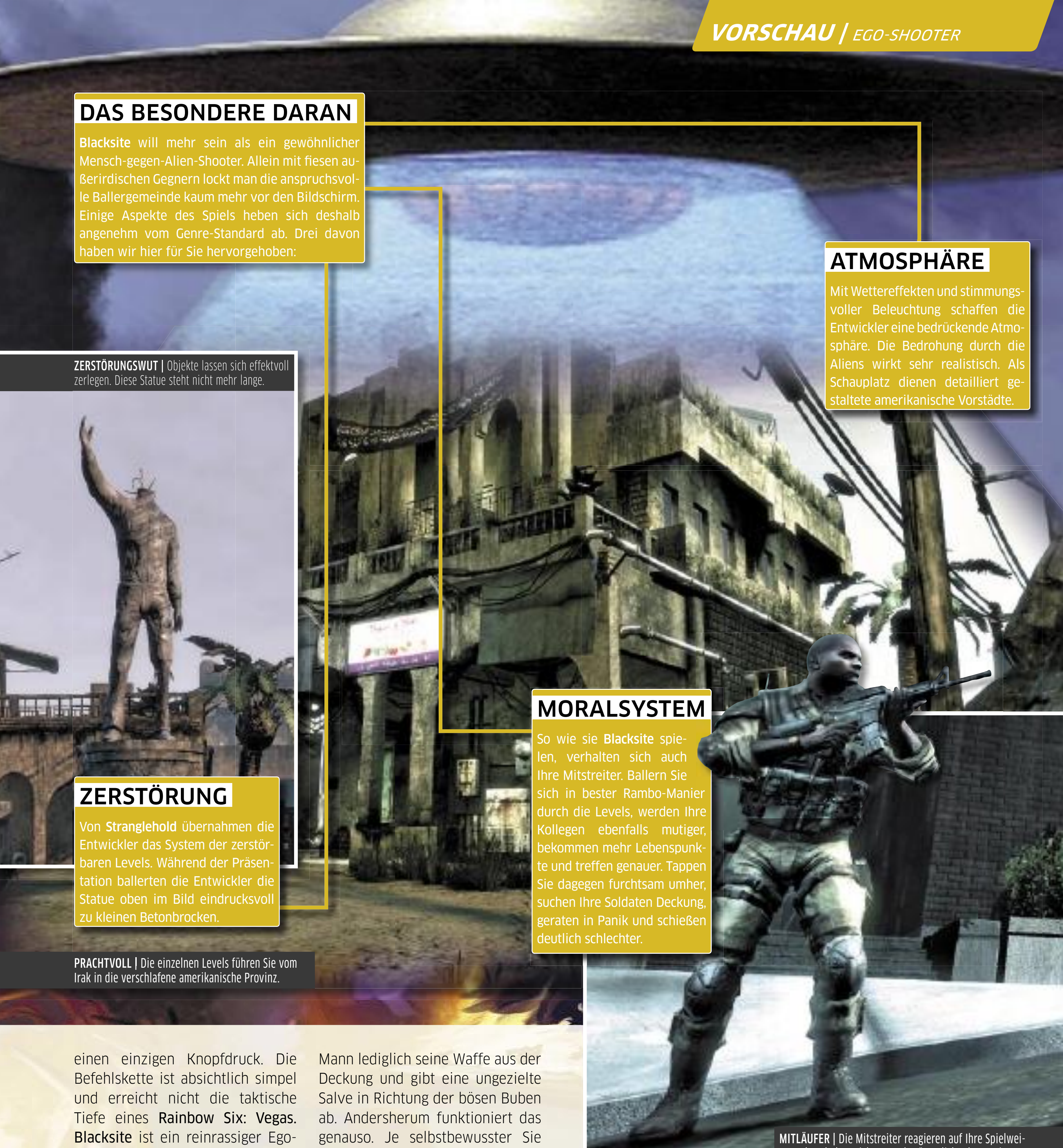
Von: Robert Horn

Nicht immer sind es Terroristen, die den Amerikanern das Leben schwer machen: In **Blacksite** fallen Aliens über die USA her.

Die Liste stereotyper Bösewichter in Computerspielen ist nicht allzu groß. Da gibt es die allgegenwärtigen Terroristen, die im Großteil aller Shooter als Kanonenfutter herhalten. Oftmals tummeln sich auch schleimige Monster und furchteinflößende Dämonen diverser Parallelwelten vor den Schrotflinten der Spieler. Seltener dagegen sind aggressive Außerirdische mit Weltzerstörungsambitionen. In Midways neuestem Ego-Shooter **Blacksite** feiern die Aliens ein fulminantes Comeback als Superschurken. Ziel ihrer Attacke sind die Vereinigten Staaten. Als Teamleiter des Echo-Squad, einer knallharten Delta-Force-Einheit, liegt es an Ihnen, den ungebetenen Besuchern zu zeigen, wer auf dem Blauen Planeten das Sagen hat.

Eigentlich fängt alles ganz harmlos an für Aerin Pierce, den Sie in **Blacksite** verkörpern. Zu Beginn der Kampagne gibt es von den Aliens keine Spur: Die ersten Missionen verbringen Sie im Irak, Soldatenalltag. Was genau Sie da verloren haben, verraten uns die Entwickler bei der Präsentation in London nicht. Aber während der nervenaufreibenden Einsätze zwischen zertrümmerten Häusern lernen Sie die Steuerung Ihres Teams und das damit verbundene Moralsystem kennen.

Ähnlich wie im Taktik-Shooter **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** geben Sie Ihren KI-Kollegen Befehle. So schicken Sie die Soldaten entweder zu bestimmten Punkten, geben Ziele vor oder kommandieren Ihre Männer zum Türenaufbrechen. All das geschieht über



DAS BESONDERE DARAN

Blacksite will mehr sein als ein gewöhnlicher Mensch-gegen-Alien-Shooter. Allein mit fiesen außerirdischen Gegnern lockt man die anspruchsvolle Ballergemeinde kaum mehr vor den Bildschirm. Einige Aspekte des Spiels heben sich deshalb angenehm vom Genre-Standard ab. Drei davon haben wir hier für Sie hervorgehoben:

ATMOSPHÄRE

Mit Wettereffekten und stimmungsvoller Beleuchtung schaffen die Entwickler eine bedrückende Atmosphäre. Die Bedrohung durch die Aliens wirkt sehr realistisch. Als Schauplatz dienen detailliert gestaltete amerikanische Vorstädte.

ZERSTÖRUNGSWUT | Objekte lassen sich effektvoll zerlegen. Diese Statue steht nicht mehr lange.

ZERSTÖRUNG

Von **Stranglehold** übernahmen die Entwickler das System der zerstörbaren Levels. Während der Präsentation ballerten die Entwickler die Statue oben im Bild eindrucksvoll zu kleinen Betonbrocken.

MORALSYSTEM

So wie sie **Blacksite** spielen, verhalten sich auch Ihre Mitstreiter. Ballern Sie sich in bester Rambo-Manier durch die Levels, werden Ihre Kollegen ebenfalls mutiger, bekommen mehr Lebenspunkte und treffen genauer. Tappen Sie dagegen furchtsam umher, suchen Ihre Soldaten Deckung, geraten in Panik und schießen deutlich schlechter.

PRACHTVOLL | Die einzelnen Levels führen Sie vom Irak in die verschlafene amerikanische Provinz.

MITLÄUFER | Die Mitstreiter reagieren auf Ihre Spielweise und verhalten sich entweder ängstlich oder mutig.

einen einzigen Knopfdruck. Die Befehlskette ist absichtlich simpel und erreicht nicht die taktische Tiefe eines **Rainbow Six: Vegas**. **Blacksite** ist ein reinrassiger Ego-Shooter. Ihre Untergebenen agieren selbstständig, suchen Deckung oder feuern auf nahende Gegner. Dabei haben Ihre eigenen Handlungen aber Auswirkungen auf das Verhalten Ihrer Einheit. Auf dieses Moralsystem sind die Entwickler besonders stolz. Während der Präsentation sehen wir, was passiert, wenn Sie als Anführer versagen: Ein Teammitglied schreit panisch, als der Ansturm der Gegner zunimmt, und kauert sich ängstlich in Deckung. Anstatt gezielt auf die Feinde zu schießen, hält unser Mann lediglich seine Waffe aus der Deckung und gibt eine ungezielte Salve in Richtung der bösen Buben ab. Andersherum funktioniert das genauso. Je selbstbewusster Sie agieren und Ihre Männer per Befehl führen, desto aggressiver und selbstsicherer verhalten sich die Soldaten. Sterben können die KI-Kollegen allerdings nicht. Zwar reißen schwere Treffer die Burschen schon mal zu Boden, spätestens nach ein paar Sekunden rappeln sie sich aber wieder auf und kämpfen weiter.

Während die Irak-Mission nur eine Einführung in die Geschehnisse und die dunklen Machenschaften der US-Regierung darstellte, schickt Sie der Verlauf der Geschichte in die amerikanische Provinz. Dort treffen Sie auf diverse Außerirdische, die die ländlichen Kleinstädte in ein Schlachtfeld verwandeln. Dieser Schauplatz macht einen besonderen Reiz von **Blacksite** aus. Sie kämpfen sich durch Supermärkte, Tankstellen oder verlassene Vorgärten. Besitzer eine Xbox 360 erleben dieses Szenario übrigens in der kürzlich veröffentlichten Demo des Spiels, die PC-Demo soll demnächst folgen.

Projektleiter Harvey Smith führt uns während der Präsentation direkt in einen dieser Vororte: Rachel heißt das Städtchen, in das wir mit unserem Trupp ausrücken. Im Gegensatz zur Xbox-Demo ist es Tag, die Wüstensonne brennt vom Himmel. Als wir einen ausgestorbenen Trailer-Park (eine typische amerikanische Wohnwagensiedlung) erkunden, bricht plötzlich die

BEMERKENSWERT

Vom Probespielen sind uns einige Szenen besonders in Erinnerung geblieben:

1. Bei einem Streifzug durch das verlassene Dorf Rachel gelangen wir an eine Tankstelle. Dort überraschen wir einen Alien, der einen Wagen in Stücke reißt. Wir eröffnen das Feuer. Ein Hölleninferno bricht los, als von allen Seiten Außerirdische angreifen.



BÖSARTIG | Unsere erste Begegnung der dritten Art ist schaurig in Szene gesetzt.

2. Vom Helikopter aus bekämpfen wir einen gigantischen Tentakel-Alien auf einer Autobahnbrücke. Nach unzähligen Angriffen stürzt das Monster brüllend in die Tiefe und reißt die Fahrbahn mit sich.



FREUND ODER FEIND | Dieser Gegner trägt die amerikanische Flagge auf der Schulter. Was hat die Regierung zu verbergen?

Hölle los. Von allen Seiten stürzen käferartige Aliens auf uns zu. Mit purer Feuerkraft halten wir uns die Biester vom Leib und zerlegen dabei effektvoll die Umgebung: Autos zerplatzen in spektakulären Explosionen, Wände zerbröseln unter der Wucht unserer Geschosse. Eine verzweifelt geworfene Granate reißt mehrere Aliens in die Luft. Das beeindruckende Zerstörungssystem haben sich die Entwickler von **Stranglehold** gemopst, das ebenfalls im Hause Midway entwickelt wird. So lässt sich fast der gesamte Level in Einzelteile zerlegen, obwohl die Programmierer hier und da Abstriche zugunsten der Framerate machen mussten. Wie viel in der fertigen Version letztendlich zerstörbar sein wird, bleibt abzuwarten.

Während des aufreibenden Kampfes entdecken wir einen Zivilisten, der in eine Lagerhal-

GROSSE SACHE | Dieser Alien auf der Brücke ist riesig. Trotzdem: Wir müssen da durch.

VORHÖLLE RACHEL

Ein nächtlicher Einsatz führt uns in das Kaff Rachel. Es gießt in Strömen, nervös tasten wir uns durch die verlassenen Straßen:

1. RUHE VOR DEM STURM | In der Stadt herrscht Totenstille. Irgendwas stimmt nicht!

2. ALIENS! | An einer Tankstelle überraschen wir den ersten Außerirdischen. Danach bricht die Hölle los.

3. KOPF VORAN | Mannsgroße Monster greifen uns von allen Seiten an.

4. VERZWEIFLUNG | Die Munition wird knapp! Doch der Gegnerstrom hält an.

5. RETTUNG | Im letzten Moment bombt uns ein Helikopter den Weg frei.

le flieht. Als unser Trupp schließlich sein Versteck erreicht, erzählt eine Zwischensequenz die Geschichte weiter. Diese war zwar zum Zeitpunkt der Präsentation noch nicht zu sehen, soll aber laut Harvey Smith komplett in Spielegrafik ablaufen und interaktiv sein. Das bedeutet, dass Sie niemals die Ego-Sicht verlassen oder die Kontrolle über Ihren Charakter abgeben.

Durch die einzelnen Abschnitte reisen Sie nicht nur zu Fuß. Die Entwickler wollen den Spielern eine breite Palette an actionreichen Einlagen bieten und haben deshalb diverse Militärgeräte eingebaut. So befinden Sie sich etwa an Bord eines Humvees oder eines Kampfhelikopters, um von dort aus riesige Aliens aufs Korn zu nehmen. Das demonstrierte Harvey gleich anhand einer beeindruckenden Szene:

Wir befinden uns an Bord eines Militärhubschraubers. Unter uns quält sich ein Konvoi aus Fahrzeugen durch den Wüstensand. Hinter einem schweren Maschinengewehr bilden wir den Geleitschutz der Karavane. An einer Straßensperre kommt der Tross plötzlich zum Stillstand, zerstörte Autos blockieren die Straße. Während unser Hubschrauber über der Szene kreist, brechen plötzlich riesige Würmer aus dem Boden und reißen mehrere Autos der Kolonne wie Papier in Stücke. Als wir das Feuer eröffnen, sprühen Funken von der gepanzerten Haut der Aliens. Erst als ein Apache-Helikopter eine Ladung Raketen in die Bäuche der Ungetüme feuert, sterben die Monster. Aber unser Fluggerät ist getroffen. Der Pilot hat Mühe, das Gefährt in der Luft zu halten. Wellen von Angreifern fallen über uns her. Wir schießen, bis die Rohre glühen. Dann der Schock: Auf einer gigantischen Autobahnbrücke hockt – widerlich tentakelbewehrt – das größte Alien, das wir je in einem Computerspiel gesehen haben! Wie Insekten umschwirren unsere Helikopter das Vieh, das mit seinen peitschenartigen Fängen Flieger um Flieger aus dem Himmel pflückt. Als wir es schließlich erledigen, stürzt es in einer dramatischen Sequenz in die Schlucht und reißt dabei die halbe Brücke mit sich. Wirklich beeindruckend, wie glaubhaft Midway solch gigantische Wesen darstellt.

Obwohl wir keinen Blick auf die PC-Fassung von **Blacksite** werfen konnten, haben wir Harvey Smith einige Aussagen darüber entlockt. So werden die Texturen für die mausschwingende Fraktion überarbeitet: „Die Leute werden geschockt sein, wenn sie die PC-Version sehen, so gut sieht sie aus“, prahlt Harvey grinsend. Bis das Spiel erscheint, will Midway außerdem das Balancing noch etwas korrigieren. Ab September beginnt dann die Hatz durch amerikanische Vorgärten. ❑

> „Die Leute werden geschockt sein, wenn sie die PC-Version sehen.“
>
> Harvey Smith, Projektleiter

ERSTEINDRUCK

ROBERT HORN

Blacksite ist ein Shooter. Geradlinig, actionreich und ziemlich cool. Das Szenario ist unverbraucht und die riesigen Aliens sind beeindruckend. Durch das Zerstörungssystem kracht es an jeder Ecke. Da ist der Spieler auch nicht sauer, dass er Innovationen mit der Lupe suchen muss. Sollte die PC-Fassung tatsächlich noch besser aussehen als die Xbox-360-Version, kommen Action-Fans um dieses Spiel nicht herum.

ENTWICKLER: **Midway**
ANBIETER: **Midway**
TERMIN: **September 2007**

INTERVIEW MIT **HARVEY SMITH**

„Ich würde versuchen zu verhandeln.“

PC Games: Was unterscheidet **Blacksite** von anderen Ego-Shootern?

Smith: „**Blacksite** spielt größtenteils in der amerikanischen Provinz und konzentriert sich auf eine atmosphärische Umwelt. Der Aufstand, mit dem der Spieler zu tun hat, wurde vom amerikanischen Militär verursacht. Ihr kämpft euch durch Vororte und kleine Gärten, zerlegt Supermärkte oder Tankstellen. Wir haben auch ein interessantes Squad-Moralsystem eingebaut. Wenn ihr euch wacker schlagt, werden die Taktiken des Squads aggressiver und eure Kämpfer sind besser drauf. Baut ihr Mist, verkriechen sich eure Mitstreiter hinter einer Deckung, feuern blind, werden panisch und sind weniger effektiv.

HARVEY SMITH ist Projektleiter bei Midway.

Als Entwickler müssen wir dabei natürlich stark auf die Auswirkungen für den weiteren Spielverlauf achten. Darüber hinaus besitzt **Blacksite** eine politisch subversive Geschichte. Die Aliens sind ein bisschen allegorisch. Wir fragen uns: ‚Hey, was geht ab? Welches Recht hat die Regierung eigentlich, im Namen der Sicherheit so zu agieren und irgendwelche streng geheimen Fabriken zu betreiben?‘“

PC Games: In **Blacksite** kann man auch eine ganze Menge kaputtmachen ...

Smith: „Wir benutzen das Zerstörungssystem von **Stranglehold**. Wenn sich jemand hinter einer Deckung verschanzt, kann man diese mit einem gezielten Schuss zerbröseln und den Gegner anschließend erledigen.“

PC Games: Wo habt ihr euch die Inspiration für das Spiel hergeholt?

Smith: „Wir reden hier ja von dem Konflikt ‚Soldaten gegen Aliens‘ in der amerikanischen Provinz. Da gäbe es eine Menge Filme, die man aufzählen könnte. Aber unser Team hat sich eher an Streifen wie **Children of Men** orientiert. Auch die aktuelle Politik hat uns beeinflusst. Wir haben ein Sprichwort in Australien: ‚Politics is a dog´s breakfast‘ (zu Deutsch: Politik ist für die Katz). In der letzten Zeit ist die Situation sehr schlimm geworden. Die vergangenen sechs Jahre waren meiner Meinung nach politisch gesehen ziemlich übel für die USA. Fragen, die wir uns stellen sollten, sind: ‚Wovor haben wir Angst?‘ oder ‚Wer ist der wahre Feind und woher kommt er?‘ Das sind Fragen, die es wert sind, ausgesprochen zu werden.“

PC Games: Wenn es euch um ein politisches Statement geht, warum habt ihr dann nicht „normale“ Terroristen als Gegner genommen?

Smith: „Wir hatten zu Beginn die Idee eines Area-51-Spiels. Über die Zeit hat es ein Eigenleben entwickelt und wurde zu **Blacksite**. Aber die Wurzeln des Spiels sind immer noch diese schaurigen Umgebungen und interessante außerirdische Monster.“

PC Games: Was gefällt dir persönlich am besten an **Blacksite**?

Smith: „Auf jeden Fall die Atmosphäre. Ich könnte jetzt auch von den Fahrzeugen, dem Zerstörungs- und dem Moralsystem reden. Hast du die Xbox-360-Demo gespielt? Es ist mitten in der Nacht, es regnet, das Städtchen ist total verlassen. Die Atmosphäre zieht einen richtig ins Spiel. Als wir an den **Deus Ex**-Spielen gearbeitet haben, sind wir nachts in den Städten herumgelaufen und haben die Umgebung und die Atmosphäre erkundet.“

PC Games: Wo wir gerade über **Deus Ex** sprechen. Habt ihr irgendwelche Erfahrungen aus dieser Zeit in **Blacksite** einfließen lassen?

Smith: „Ja. Auch wenn **Blacksite** ein reiner Ego-Shooter ist, haben wir bei **Deus Ex** viel über das Schaffen von Atmosphäre und einer futuristischen, aber dennoch logischen Umgebung gelernt.“

PC Games: Was würdest du tun, wenn Aliens wirklich angreifen würden?

Smith: (lacht) „Ich würde versuchen, zu verhandeln.“

PRACHTSTÜCK | Hübsche Wasseroberflächen, Spiegelungen, Explosionen, dynamische Wolken – **World in Conflict** ist ein optischer Leckerbissen, meinen unsere Leser (r.).

SNEAK PEEK

World in Conflict

Von: Ansgar Steidle

Bombenstimmung am Wochenende: Acht Leser pfefferten sich Atomsprengköpfe um die Ohren – und waren begeistert.

Samstag, 8 Uhr – eine wahrlich unchristliche Zeit für natürliche Langschläfer wie wir Redakteure es nun mal sind. In der Redaktionsküche gluckert der erste Kaffee aus der Maschine: Der übliche Start in einen Sneak-Peek-Samstag.

Brand Manager Zoran Roso von Vivendi Games biegt auf den Verlagsparkplatz ein, die ersehnten spielbaren Versionen von World in Conflict im Gepäck, jeweils getrennt für Mehrspieler- und Einzelspielerteil. Die müssen jetzt noch fix auf die Rechner. Der Start verzögert sich zwar um ein paar Minuten, dafür tanken die Teilnehmer am Frühstückstisch schon mal Kräfte für die kommenden Stunden. Zoran Roso klärt die brennendsten Fragen, bevor es endlich an die „Arbeit", sprich die Rechner geht. Später vermerkt der Nürnberger Industriekaufmann-Azubi Bernhard Schneider auf seinem Fragebogen: „Samstags arbeiten keine normalen Menschen." Die Aussage bleibt uns ein Rätsel. Andererseits: Wer will schon normal sein? Schnell zetteln jedenfalls acht spieleverrückte Sneak-Peek-Teilnehmer per Computer den dritten Weltkrieg an. Ist das normal? Egal – es macht einfach einen Heidenspaß, wie sich bald herausstellt.

Eine typische amerikanische Wohnsiedlung. Schlichte Bretterhäuser mit kurz geschorenem Rasen und spielenden Kinder davor. Plötzlich ein harmloser Auffahrunfall auf der Kreuzung. Eine hektisch vorgetragene Meldung unterbricht

PC GAMES SNEAK PEEK: WAS IST DAS?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:



- **Vollversion World in Conflict**
- **Zugang zur Closed Beta**

Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

»Da ist C&C langweilig dagegen.«

ANDREAS JOCHHEIM ÜBER WORLD IN CONFLICT:
„Tolles Spiel, kaufe ich! Der Mehrspielermodus hat mich sofort gefesselt. Okay, die Aufladezeiten für die Credits könnten am Anfang einer Mehrspielerpartie entfallen. So wie es jetzt ist, laden sie während der ersten Einkaufsphase auf. Die Steuerung ist leicht verbesserungswürdig, sollte sich mehr an Ground Control 2 orientieren, einfacher und eingängiger werden."

NAME: Andreas Jochheim
ALTER: 32 Jahre
ZULETZT GESPIELT: Command & Conquer 3: Tiberium Wars

»Bitte lächeln: Atombombe unterwegs ...«



BERNHARD SCHNEIDER ÜBER WORLD IN CONFLICT: „Die Explosionen und das realitätsnahe Szenario gefallen mir exzellent. Die Nahansicht ist das grafisch Beste, was ich bis jetzt in einem Strategiespiel gesehen habe – leider fürs Gefecht nutzlos, da man die Übersicht behalten muss. Ich habe mich im Vorfeld nur wenig mit dem Spiel beschäftigt, aber ich bin besonders vom Multiplayer positiv überrascht. Wenn der noch an Dynamik gewinnt, wäre es das erste Strategiespiel, das ich mir kaufen würde."

NAME: Bernhard Schneider **ALTER:** 23 Jahre **ZULETZT GESPIELT:** Company of Heroes

abrupt das Radio-Gedudel, verstört blicken Passanten nach oben: Der Himmel hängt voller weißer Fallschirme – unglaublich, die Russen landen in den USA!

Die Sequenz bildet den Auftakt zum Einzelspielerteil, durch den wir uns mit der Spielmechanik vertraut machen. Die Version ist nicht ganz so aktuell wie das Mehrspielerprogramm und enthält nur ein Level. Das ist allerdings in vielschichtige Aufgaben unterteilt und mit mehreren Zwischensequenzen durchsetzt. Die Renderfilme fangen hervorragend die gängigen amerikanischen Armee-Klischees ein: Der Kommandant analysiert mitten auf dem Schlachtfeld seelenruhig die Lage, während Gewehrkugeln knapp an seinem Schädel vorbeipfeifen, staucht einen zögerlichen Untergebenen zusammen und wettert herzhaft gegen die einfallenden „Kommunisten".

Als wir in den Kampf eingreifen, besteht unsere Armee aus wenigen Kämpfern, wir dürfen aber jederzeit neue Einheiten anfordern. Dafür besitzen die Spieler ein bestimmtes Budget und stellen damit die ihrer Meinung nach beste Truppe zusammen. Bleiben in der Schlacht Einheiten auf der Strecke, füllt sich das Konto mit einiger Zeitverzögerung wieder – wir ordern dann frische Kämpfer. In diesem Level stehen lediglich ein paar Infanteristen zur Wahl, etwa Sturmsoldaten und Panzerabwehschützen, daneben auch Jeeps sowie Schützenpanzer.

Nicht alle Spieler kommen auf Anhieb mit der Steuerung zurecht. Wenig überraschend, dass später das Urteil bezüglich der Bedienung eher durchwachsen ausfällt. Andreas Jochheim, Rechtsanwalt aus Halle, zerlegt per Panzer gerade eine als Ziel markierte Fabrik, die erste Aufgabe in diesem Level. Als er später dann als Spezialattacke Artilleriefeuer anfordern darf, verhaut er sich gründlich – die Granaten landen auf seinen eigenen Leuten! Carsten Schrot aus Fürth versucht sich ebenfalls gerade an dem Gebäude, löst das Problem jedoch anders. Sein Schützenpanzer zündet Rauchgranaten. Die Sprengstoffspezialisten gelangen auf diese Weise ungesehen an den großen Schornstein. Nach der Explosion neigt sich die Röhre zur Seite, bricht auf dem Boden auseinander, Rauch quillt auf – solche Physikspielereien finden sich in World in Conflict zuhauf. Die Leser sind von der Optik begeistert! Patrick Exner: „Aus der Nähe betrachtet sieht die Grafik besser aus als die von Battlefield 2142."

Über die vermeintlich schwachen Infanteristen kann sich Bernhard Schneider als Company of Heroes-Veteran nur wundern. Wie



◀ **UNTERSTÜTZUNG** | Spieler der Support-Klasse lenken Reparaturfahrzeuge, Artillerie und – ganz wichtig – die Flugabwehr. Sie rücken nie offensiv vor, sondern helfen beispielsweise Panzerzügen.



▶ **DECKUNG!** | Infanteristen außerhalb von Fahrzeugen sind reines Kanonenfutter. Die Burschen machen sich in Städten nützlich, besetzen Häuser und kundschaften anfahrende Ziele für die Artillerie aus.



◀ **FARMLAND** | Vor der idyllischen Kulisse tobt der Kampf um einen strategischen Punkt, die Farm. Wer Flaggen erobern will, muss mehrere umliegende Stellungen besetzen und halten.



▶ **DIE AKTUELLE SCHAUBUDE** | Zu Beginn der Sneak Peek schauten die Redakteure den Lesern über die Schulter. Später konnten sie sich dem Charme der Mehrspielerschlachten nicht entziehen.

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: WORLD IN CONFLICT

Motivation Mehrspieler



Leser: Unsere Gäste versprechen sich viel Langzeitmotivation, solange es interessante Karten in ausreichender Zahl gibt. Der Mehrspielermodus scheint bereits gut ausbalanciert. Bis zur letzten Minute ist jedes Match offen und die Kämpfe entwickeln sich immer wieder anders.

PC Games: Der Einstieg fällt angenehm leicht, trotzdem bietet der Titel reichlich taktischen Spielraum. Die Schlachten verlaufen sehr dynamisch, die Mitstreiter müssen gut zusammenarbeiten – das ist stets aufs Neue eine Herausforderung!

Grafik



Leser: Auch hier herrscht Einigkeit: Die Grafik ist referenzverdächtig, unübertroffen sind die Effekte der Atombombenexplosion und die Wasseroberflächen. Details wie ein sich drehender Rasensprenger, Werbeplakate oder funkensprühende Überlandleitungen begeistern.

PC Games: Die Kämpfe sind hervorragend in Szene gesetzt. Für die prächtigste Grafik benötigen Sie allerdings einen topaktuellen Rechner. Aber selbst auf den älteren Testrechnern lief das Spiel mit niedrigeren Einstellungen ansprechend.

Unterteilte Waffenklassen



Leser: Einige Leser erachten den Klassenwechsel während der Partie als sinnlos. Andere sind erfreut, dass sie sich auf diese Weise stets der aktuellen Situation anpassen können. Dass starkes Teamplay gefragt ist, kam gut an, da die Waffengattungen optimal kombiniert werden müssen, was tolle Gefechte verspricht.

PC Games: Das Salz in der Suppe: Die Klassen fördern das Teamspiel ungemein. Bei einem Klassenwechsel verliert man zwar alle Einheiten, aber zu einfach darf es schließlich nicht sein.

Zoran Roso erklärt, sollten diese nicht einfach durch das freie Gelände marschieren, sondern geschützt in Truppentransportern zum Einsatzort fahren. Ihre Stärke spielen die Männchen dann in den Städten aus, wo sie in Häusern versteckt als Artillerie-Anweiser oder gegen Panzer gute Dienste leisten. Die richtige Mischung und der gekonnte Einsatz des Materials spielen eine große Rolle – was sich später deutlicher bei den Mehrspielergefechten zeigt.

Der kurze Einzelspielermodus hält unsere Leser bis fast 12 Uhr bei der Stange. Jörn Krüger aus Bamberg gefällt die Story: „Der Kalte Krieg wird 1989 zum ‚heißen', die Zwischensequenzen sind ganz gut, das Spiel im Einzelmodus ist aber nur ‚solide'. Das heißt, es bietet nichts Außergewöhnliches, was man von anderen Echtzeit-Strategiespielen in der einen oder anderen Form nicht schon kennt. Die Atmosphäre während der Solomission ist aber bereits gut gelungen." Andreas Jochheim begeistert die Action: „Puh! Wären die Missionen noch etwas länger ... Da ist Command & Conquer langweilig dagegen. Was das Szenario angeht: endlich keine Aliens! Und die Aufbauphase fällt auch weg." Lob erntet die Mega-Map, eine extra taktische Übersicht über das Gelände und die zwar unkonventionell zu steuernde, aber flexible Kamera – wobei sie für Bernhard Schneiders Geschmack nicht weit genug herausfährt.

Noch bevor wir mittags zur obligatorischen Stärkung schreiten, fühlen die ersten Leser dem



◄ **EYECATCHER** | Die strategischen Schläge, allen voran die Atombomben, sorgten für eine Neuverteilung der Kräfte und lösten Staunen und Jubelschreie aus – Letzteres allerdings nur, wenn man nicht selbst die Explosion abbekam ...

► **SCHACHMATT** | Da strahlt der Verursacher: Zoran Roso (l.) von Vivendi und Praktikant Florian Emmerich (r.) schauen Carsten Schrot (m.) über die Schulter, der sich diebisch über seinen genialen Schachzug freut.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

 **Erwartungen übertroffen**

 **Erwartungen erfüllt**

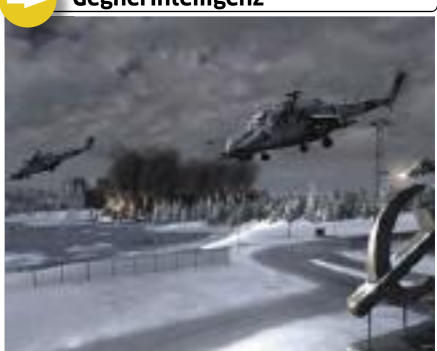
 **Erwartungen nicht erfüllt**

Steuerung

Leser: Die Bedienung ist gewöhnungsbedürftig. Zu Beginn irritierte die Kamerasteuerung, die Spieler verloren in hektischen Kämpfen den Überblick. Bei mehreren gewählten Einheiten ließen sich die Spezialfähigkeiten nicht per Tastendruck aktivieren. Lob bekamen die Taktik- und die Übersichtskarte.

PC Games: An die Steuerung kann man sich gewöhnen, sie benötigt allerdings ein wenig mehr Feinschliff. Auf jeden Fall sollte sie sich im finalen Spiel besser an die individuellen Gewohnheiten der Spieler anpassen lassen.

Gegnerintelligenz



Leser: Anhand der gespielten Mission ist die künstliche Intelligenz schwer zu beurteilen – die Kontrahenten haben sich weder bemerkenswert schlau noch saudumm verhalten. Wie bei dem gesamten Einzelspielermodus: Kein „Ausreißer", nicht nach oben, nicht nach unten.

PC Games: Auch hier gilt das Gleiche wie bei der Solomission: Die gespielte Zeit war schlichtweg zu kurz, um das Gegnerverhalten fundiert zu analysieren. Die Widersacher rückten einfach wie vorgegeben an.

Einzelspieler



Leser: Die Zwischensequenzen und die anschließende Überleitung zu den Aufgaben sind gut, die Stimmung passt. Das Thema – der Kalte Krieg artet aus und die Sowjets greifen Amerika an – gefällt den Lesern. Trotzdem sind sie skeptisch und stufen den Mehrspielerpart vom Spaßfaktor her deutlich höher ein.

PC Games: Die Mission ist zwar schon vielversprechend, reicht allerdings noch lange nicht, um Rückschlüsse auf die wirkliche Qualität der fertigen Kampagne, Story, KI et cetera zu ziehen.

Mehrspielerteil auf den Zahn. Die erste Partie bestreiten PC-Games-Redakteur Oliver Haake und -Leser Oliver Blüthgen aus Erlangen gegen den Chemnitzer Patrick Exner und Bernhard Schneider aus der Fürther Vorstadt Nürnberg. Jeder Spieler wählt eine der Klassen Support, Infanterie, Luft oder Panzer und kann dann Einheiten ausschließlich aus der entsprechenden Kategorie ordern. Die Teammitglieder ergänzen sich, denn ein Panzerkommandant kann rein gar nichts gegen Hubschrauber unternehmen und benötigt Luftabwehr-Unterstützung. Der Support-Spieler wiederum befehligt keine offensiven Einheiten. Zwar dürfen wir die Klasse jederzeit wechseln, verlieren dann jedoch erst mal alle Einheiten. Das kostet Zeit und Nerven.

Ganz großes Getöse: die erste Atombombe geht auf Patrick und Bernhard nieder – ein vernichtender Schlag. „Flieg da mal mit der Kamera rein!", ruft Oliver noch. Der Effekt ist verblüffend, und äußerst bedrückend zugleich: Erst weicht der Ton einem statischen Rauschen, dann verzerrt das Bild, als die Kamera dem Atompilz entgegensteuert. Bei der zweiten Schlacht steigt Christian Klein aus Gründau (Hessen) mit ein, was bei Mehrspielerschlachten jederzeit möglich ist. Und bei den Umstehenden ist es ebenfalls endgültig vorbei mit der vornehmen Zurückhaltung: Guckten die meisten Redakteure zunächst noch den Lesern nur über die Schulter, wächst die Spielerschaft nun dauerhaft von acht auf zwölf Spieler an. Alle sind sich einig: Der Mehrspielerteil ist einfach der Hammer!

»Sehr gute Story und Inszenierung!«



CARSTEN SCHROT ÜBER WORLD IN CONFLICT:

„Es ist ein absolut kurzweiliges Spiel und hat mich wirklich positiv überrascht. Am besten gefielen mir die sehr gute Grafik und die Steuerung. Allerdings waren hier noch ein paar Fehler drin, beispielsweise rollte ein Basketball bis zur Hälfte im Boden versunken über die Straße. Inszenierung und Story sind superb, trotzdem fand ich in der vorliegenden Version den Mehrspielerteil besser. Ein Kooperativmodus wäre sehr gut."

NAME: Carsten Schrot
ALTER: 34 Jahre
ZULETZT GESPIELT: Command & Conquer 3: Tiberium Wars

»Gigantisch!«

CHRISTIAN KLEIN ÜBER WORLD IN CONFLICT:

„Saucool! Eine echt tolle Angelegenheit sind die Tactical-Strikes! Es macht einfach nur Spaß, die einzusetzen. Ganz klar das absolute Highlight war, als die erste Atombombe auf dem Schlachtfeld explodierte und ich in diesem Moment über die Karte scrollte, um ins Zentrum der Explosion zu schauen. Für mich ist die Kamerasteuerung genau falsch herum: Wenn ich mit der Maus an den Bildschirmrand gehe, soll die Kamera übers Schlachtfeld fahren und sich nicht der Blickwinkel verändern."

NAME: Christian Klein **ALTER:** 31 Jahre **ZULETZT GESPIELT:** Act Of War, Company of Heroes

»Die Extrawaffen – ein Highlight!«



NAME: Jörn Krüger
ALTER: 31 Jahre
ZULETZT GESPIELT: C&C 3, Supreme Commander

JÖRN KRÜGER ÜBER WORLD IN CONFLICT: „Der Einzelspielermodus ist ja ganz nett, aber „wow!" würde ich jetzt nicht sagen. Gut, die Grafik ist schon cool. Wenn die Zwischensequenzen und die Story stimmen, ist das Spiel eine Kaufempfehlung."

»Die neue Strategie-Referenz.«

NAME: David Ferst | **ALTER:** 18 Jahre
ZULETZT GESPIELT: C&C: Generäle

DAVID FERST ÜBER WORLD IN CONFLICT: „Wow, sieht das gut aus! Und die Atmosphäre ist super! World in Conflict wirft für mich C&C: Generäle und Company of Heroes vom Strategie-Thron. Die Next-Gen-Grafik ist schon ein Kaufgrund: Die fantastischen Explosionen sowie die tollen Lichteffekte hat man noch in keinem anderen Strategiespiel gesehen, die Models könnten aus Ego-Shootern wie Battlefield 2 stammen, dazu die unverbrauchte Story ..."

Die Vorlieben für die Rollen und die Meinungen zum Klassentausch fallen unterschiedlich aus. Carsten Schrot befehligt vornehmlich Lufteinheiten. Für ihn ist es wichtig, dass alle jederzeit die Rolle wechseln können, um sich der Situation anzupassen: „Ohne Voice-Chat bist du in Mehrspielergefechten aufgeschmissen. Als Teil eines guten Teams macht der Mehrspielerteil richtig Spaß." Bernhard Schneider empfiehlt dagegen für den Einstieg die Panzerklasse. „Den Wechsel im Mehrspieler halte ich für sinnlos, da man sich als Team vorher schon eine Strategie überlegen muss." Dagegen wechselt Patrick Exner öfter mal Infanterie- und Unterstützer-Rolle. Er ist begeistert von den Spezialisierungen: „Finde ich super bei einem Match von mehr als zwei gegen zwei – das macht das Spiel auch aus. So muss in einem Team gearbeitet werden und jeder Schritt wohlüberlegt sein."

„Hat hier jemand Aids?", oder „Brauche Aids! Schnell!", schallt es regelmäßig durch den Raum. Keiner nimmt wahr, dass diese flapsige Abkürzung für die Hilfspunkte, mit denen Spieler die Spezialattacken wie Fallschirmspringer, Streu-, Napalm- oder eben die Atombomben in verschiedener Stärke anfordern, auf Außenstehende befremdlich wirken würde. Die Hilfspunkte sind eine essenzielle Komponente der Schlachten. Spieler erheischen sie durch alle möglichen Aktionen, vornehmlich natürlich durch Abschüsse oder eroberte Flaggen. Aber auch für Hilfsaktionen wie Reparaturen winken Belohnungen. Wessen Aid-Kontostand allerdings zu niedrig für die benötigte Attacke ist, der reicht per Mausklick seine Boni an andere Teammitglieder weiter oder fordert selbst Unterstützung an – und lässt es damit richtig krachen.

Zum Abschluss quetschen die Teilnehmer noch einmal den World in Conflict-Experten Zoran Roso kräftig aus. Jörn Krüger wünscht sich deutsche Karten, „denn wo war der Kalte Krieg präsenter als an der deutsch-deutschen Grenze?" Kein Problem – denn laut Zoran Roso ist schon jetzt ein genau darauf zugeschnittener Wettbewerb geplant. Die Community soll eigene Karten mit deutscher Szenerie entwerfen, die dann mit dem ersten Patch ausgeliefert werden. Sehr interessant für Internetspieler ist auch der Ausblick auf offizielle Ranking-Server, auf denen sich jeder Punkte erspielen kann – ein wenig erinnert das an Battlefield 2.

Was nicht fehlen darf, ist eine Sammleredition mit diversen Extras. Genaue Details stehen zwar noch nicht fest, doch Brand Manager Zoran Roso deutete an, dass die Collector's Edition zusätzlich mit der einen oder anderen Extrakarte sowie einem Halbjahres-Premium-Account für die ESL-Liga erscheint. Ein guter Deal also, vor allem für ambitionierte Ligaspieler. ❑

»Mehrspieler absolut genial, Einzelspieler geht schon.«



NAME: Oliver Blüthgen
ALTER: 27 Jahre
ZULETZT GESPIELT: Supreme Commander

OLIVER BLÜTHGEN ÜBER WORLD IN CONFLICT: „Das Mikro-Management bei gemischten Verbänden sollte unbedingt verbessert oder besser gesagt hinzugefügt werden. Ich denke, dass ich das Spiel kaufe, falls der Einzelspielermodus noch besser wird. Der ist mir auch sehr wichtig."

»Würdiger Company-of-Heroes-„Nachfolger".«



NAME: Patrick Exner **ALTER:** 23 Jahre **ZULETZT GESPIELT:** Company of Heroes

PATRICK EXNER ÜBER WORLD IN CONFLICT: „Gigantisch, wenn man mit seinen Truppen durch das Areal zieht und nebenan die Artillerie-Salven einschlagen. Im Multiplayer ist bis zur letzten Minute nichts entschieden und natürlich ist die Atombombe unschlagbar. Ich hätte gern eine Webcam-Funktion, die einen Snapshot von dem Spieler macht, auf dessen Einheiten gerade eine Atombombe niedergeht."

Top-Games geschenkt!

Wer sich jetzt für das PC-Games-Abonnement entscheidet, erhält gratis ein PC-Spiel nach Wahl dazu!

ANNO 1503 Königs-Edition Fettes Paket mit Vollversion **Anno 1503** + Add-on **Schätze, Monster & Piraten!**
Prämie: 003111

GTA Vice City Lebendige Spielwelt, klasse Grafik, toller Sound – Spielspaßgarantie für viele Stunden!
Prämie: 002580

Gothic Collector's Edition mit **Gothic**-Original, **Gothic 2**-Original + Add-on **Gothic 2: Nacht der Raben!**
Prämie: 003112

Ein Jahresabo von PC GAMES – das ideale Geschenk für jeden Gamer!

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

❒ Für mich selbst ❒ Als Geschenk für eine/n Freund/in

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Anschrift des Beschenkten (nur ausfüllen, wenn Sie verschenken möchten):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Spiele-Prämie:

- ■ **ANNO 1503 Königs-Edition** (Art.-Nr.: 003111)
- ■ **GTA Vice City** (Art.-Nr.: 002580)
- ■ **Gothic Collector's Edition** (Art.-Nr.: 003112)

(Bitte nur eines ankreuzen; Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum

Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG JA 09

08/07

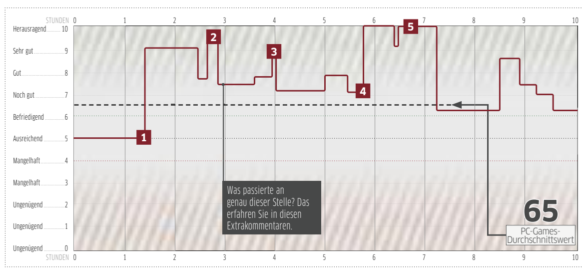
TEST

XXL-TESTS | BUDGET | GEHEIMTIPPS | EINKAUFSFÜHRER

WHAT'S HOT AND WHAT'S NOT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve



Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90% | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80% | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70% | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60% | Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50% | Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50% | Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Technik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.



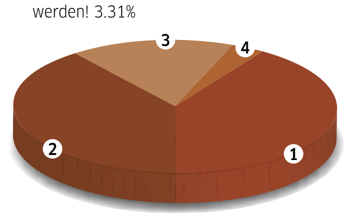
„Sind PC-Spieler zu verklemmt oder ist mein Geschmack zu ausgefallen?"

Ich gehöre zu einer Randgruppe. Klar, Computerspieler. Aber: Ich mag ausgefeilte Storys, alternative Settings, Titel mit Köpfchen und ausgefallene Ideen – und bewege mich damit offensichtlich zu weit abseits des breiten Geschmacks.
Für mich ist die positive Überraschung des Monats: **Overlord**. Gut, das Spiel ist kein Ausbund an Exotik, aber immerhin parodiert es wunderbar gängige Fantasy-Klischees, bietet abgedrehten Humor und eine ähnliche Böse-Buben-Materie wie **Dungeon Keeper 2**. Trotz des gar nicht mal so rebellischen Spieldesigns, fürchte ich, könnte **Overlord** – wie andere gute Titel – auch einfach sang- und klanglos in der spielerischen Bedeutungslosigkeit untergehen. Herr Schütz und ich haben gerade Revue passieren lassen, welche – unserer Meinung nach – guten Spiele an gewagten Ideen scheiterten. Da fiel uns spontan das stilistisch interessante **Tron 2.0** ein. Gut, das konnte spielerisch auch nicht vollends überzeugen. **Psychonauts** und **Beyond Good & Evil** dagegen aber sehr wohl. Dennoch interessierte sich kein Mensch dafür. Schade.
Vielleicht sollte ich lieber auf Konsolen zurückgreifen. Die Spieler scheinen offener für neue Ideen zu sein. Als PC-Besitzer würde ich mich hingegen schon freuen, wenn wenigstens das bitterböse **Destoy all Humans** erscheinen würde.

UMFRAGE

Wie stehen Sie zum Thema HDR (High Dynamic Range)? Zu viel des Guten oder mehr davon?

1. Viele Hersteller übertreiben es einfach... 41.10%
2. Das sieht super aus! 39.31%
3. Herr....der....Range...was? Kenn ich nicht! 16.28%
4. Ich mag es nicht, es sollte abgeschafft werden! 3.31%



Quelle: Umfrage auf pcgames.de



HINTERHÄLTIG | Die KI nutzt jedes Versteck in den Levels. So überrascht Sie dieser Scherge hinterrücks.

BRENZLIG | In einem Einsatz gilt es, den Panzer im Hintergrund aus dem Weg zu räumen. Ihre Jungs sollten aber einen Sicherheitsabstand halten.

ÜBERTRIEBEN | Haben Ihre Leute einen Granatwerfer dabei, kann es zu übertriebenen Reaktionen kommen ...

TOM CLANCY'S

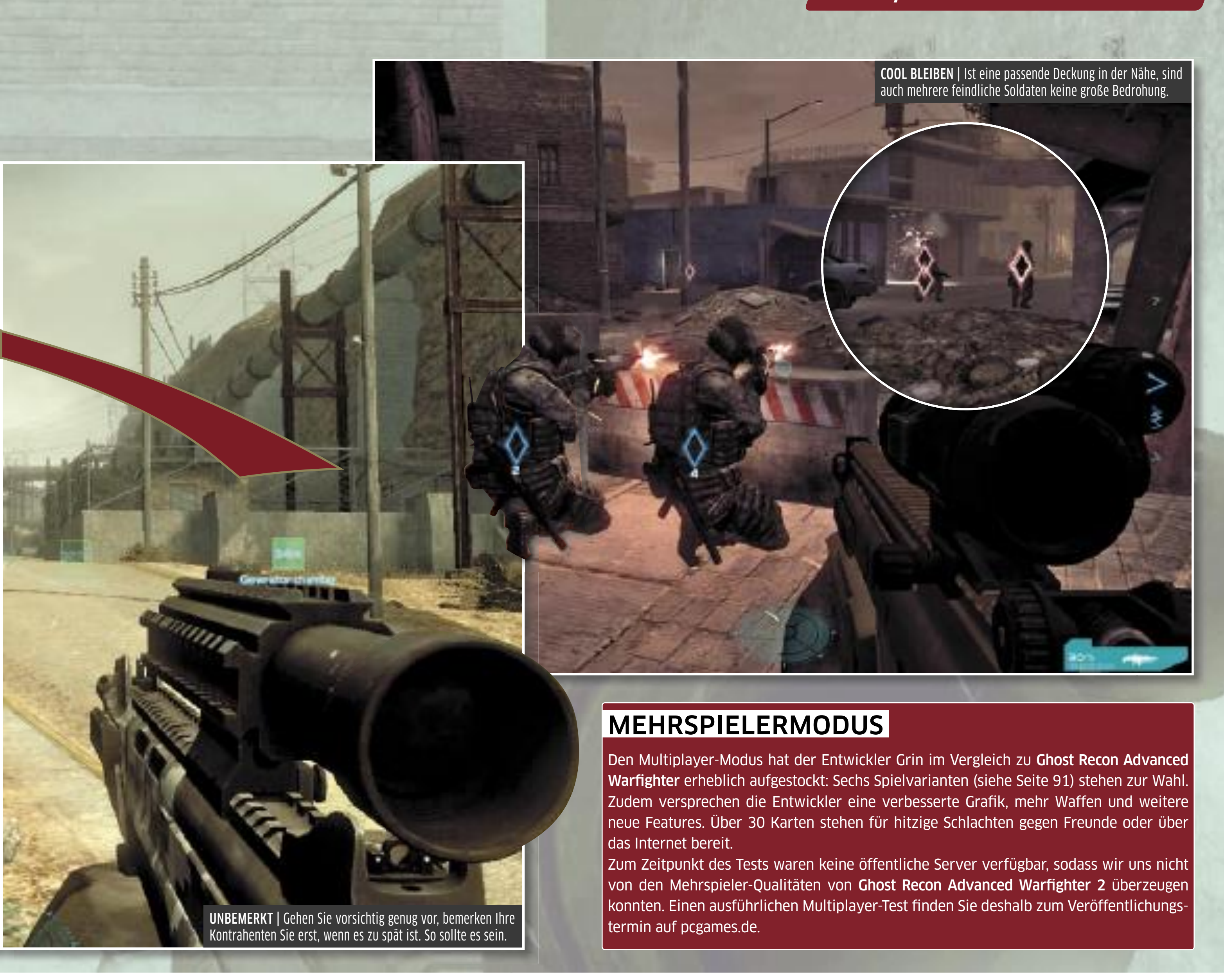
Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Von: Sebastian Weber

Bürgerkrieg in Mexiko, Atomwaffen in den Händen von Rebellen – Zeit für Sie, einzugreifen!

Die Ghosts sind wieder da. Knapp ein Jahr nach ihrem letzten Einsatz kehrt die amerikanische Spezialeinheit zurück. Sie schlüpfen abermals in die Rolle von Captain Scott Mitchell, dem Anführer des Teams, denn die Lage hat sich seit dem Ende von **Ghost Recon Advanced Warfighter** immer mehr zugespitzt. Ein Bürgerkrieg zwischen mexikanischen Loyalisten und Rebellen bedroht die US-amerikanische Grenze. Zudem befinden sich Atomwaffen in den Händen der Rebellen und rätselhafte Söldner greifen in das Geschehen ein. Dreh- und Angelpunkt ist diesmal nicht Mexiko-Stadt, sondern Ciudad Juárez. Die 1,3-Millionen-Stadt im Norden Mexikos ist durch vier Brücken mit El Paso (Texas, USA) verbunden. Als ein US-Helikopterpilot in die Gewalt der Rebellen gerät und die verdeckten Operationen der Ghosts aufzufliegen drohen, wird es eng für Sie und Ihre Männer.

Die Metropole Mexiko-Stadt hat Entwickler Grin, der schon für den ersten Teil verantwortlich zeichnete, gegen eine kleinere Stadt und etliche Einsatzorte in der Pampa eingetauscht – die Detailverliebt-



COOL BLEIBEN | Ist eine passende Deckung in der Nähe, sind auch mehrere feindliche Soldaten keine große Bedrohung.

UNBEMERKT | Gehen Sie vorsichtig genug vor, bemerken Ihre Kontrahenten Sie erst, wenn es zu spät ist. So sollte es sein.

MEHRSPIELERMODUS

Den Multiplayer-Modus hat der Entwickler Grin im Vergleich zu **Ghost Recon Advanced Warfighter** erheblich aufgestockt: Sechs Spielvarianten (siehe Seite 91) stehen zur Wahl. Zudem versprechen die Entwickler eine verbesserte Grafik, mehr Waffen und weitere neue Features. Über 30 Karten stehen für hitzige Schlachten gegen Freunde oder über das Internet bereit.
Zum Zeitpunkt des Tests waren keine öffentliche Server verfügbar, sodass wir uns nicht von den Mehrspieler-Qualitäten von **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** überzeugen konnten. Einen ausführlichen Multiplayer-Test finden Sie deshalb zum Veröffentlichungstermin auf pcgames.de.

heit ist geblieben. Steinvasen zerbersten unter Beschuss genau wie Scheiben von Autos und Lastwagen. Die Physik-Engine berechnet die Scheiben so realistisch, dass Sie präzise hindurch auf Ihre Gegner schießen können. Die Straßenschluchten vermitteln zunächst das Gefühl, in einer wirklichen Stadt zu kämpfen, sogar Babyschreie sind zeitweise aus Häusern zu hören. Bis Sie bemerken, dass Passanten fehlen, die panisch in ihre Wohnungen flüchten, Deckung suchen oder beim ersten Schuss auseinanderrennen. Die Orte sind wie ausgestorben, wirken, als hätten die Rebellen die Atombombe schon gezündet – nur dass alle Gebäude noch stehen.

Zehn Einsätze lang kämpfen Sie sich in der Rolle von Scott Mitchell durch Nordmexiko. Die klischeehafte Story verknüpft alle Missionen. Innerhalb der Levels halten unerwartete Ereignisse die Spannung aufrecht, auch wenn manche Wendung unglaubwürdig erscheint. So retten Sie eine Journalistin, die Informationen darüber hat, wo sich der Anführer der Rebellen aufhält. Merkwürdiger Zufall ... Die nächste Mission spielt dann genau an diesem Ort, Ihr Ziel: Schalten Sie den Rebellenführer aus. Es kommt schnell das Gefühl auf, wirklich eine Rolle in einem globalen Konflikt zu spielen, statt nur von einem Einsatzort zum nächsten zu fliegen.

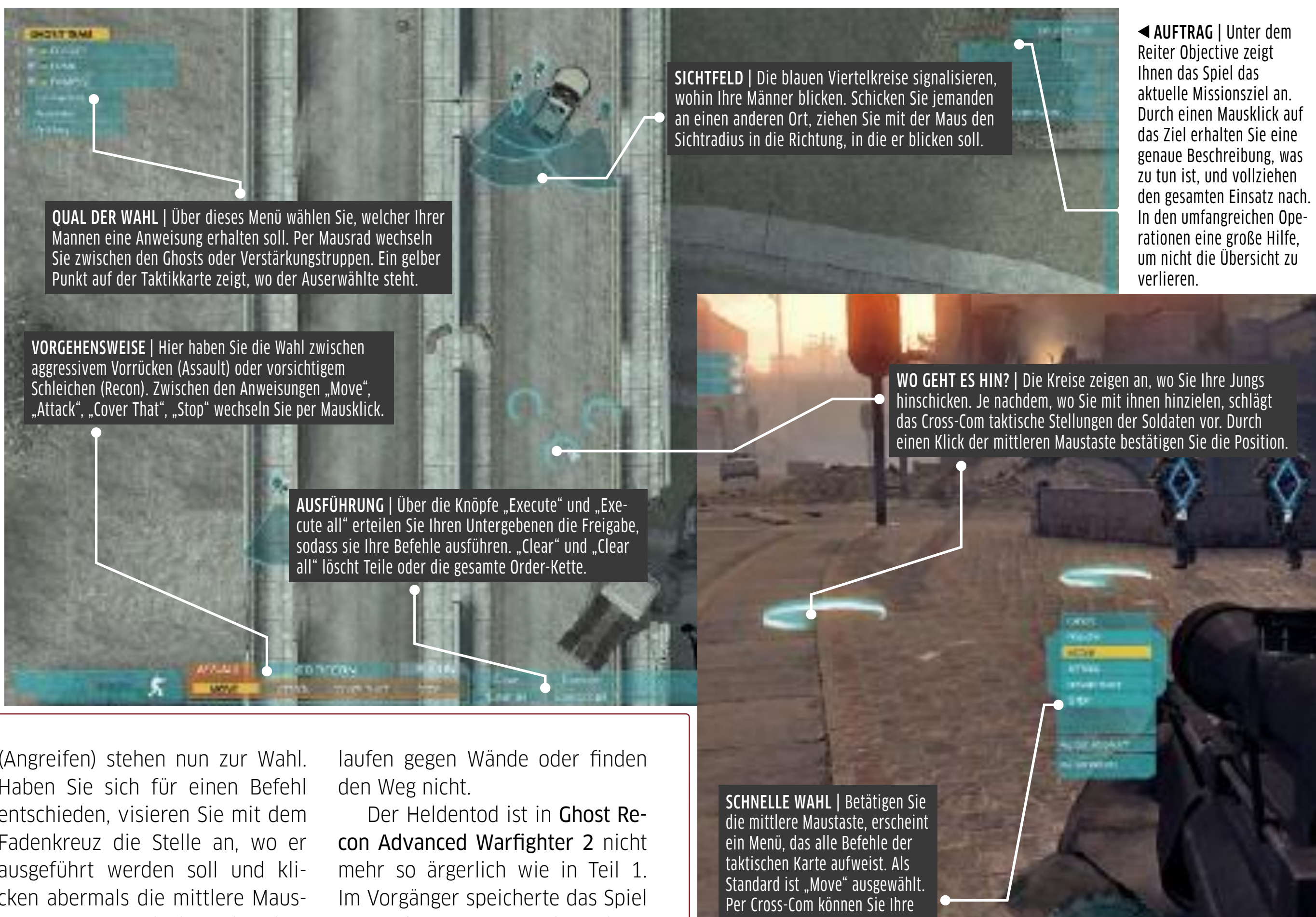
Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. Zu Beginn jeder Mission bekommen Sie ein Briefing mit allen wichtigen Informationen. Auf einer Karte des Levels erkennen Sie wichtige Punkte und wählen Ihren Startpunkt, an dem Sie der Helikopter absetzt. In kurzen Videoeinspielungen erfahren Sie von Ihren Vorgesetzten und Kameraden, was Sie zu tun haben. Nachrichten im Stil von CNN zeigen, was sich seit Ihrem vergangenen Einsatz getan hat. Zu guter Letzt haben Sie die Möglichkeit, die Ausrüstung Ihrer Untergebenen zu verändern. Sie entscheiden frei, welchen Soldaten Sie in Ihrem Team haben möchten, etwa den Scharfschützen oder den Sprengstoffexperten. Die Tragkraft Ihrer Männer beschränkt die Wahl des Equipments. Die unterschiedlichen Waffen modifizieren Sie zusätzlich mit Schalldämpfern, Granatwerfern, Visieren und einem Extragriff für stabilisierteres Zielen, je nach Missionsziel. Dann geht es in die Schlacht.

Hier fallen die ersten Veränderungen auf. Den Anfang jedes Einsatzes, den Sie im ersten Teil noch aus der Ego-Perspektive im Helikopter erlebten, zeigt Ghost Recon Advanced Warfighter 2 nun als Zwischensequenz. Lediglich zwei Missionen starten wie gewohnt. Das „Mittendrin statt nur dabei"-Gefühl bleibt deshalb aus. Der Aufbau der taktischen Karte, auf der Sie Ihren Soldaten Befehle erteilen, haben die Entwickler ein wenig überarbeitet. Die Funktion bleibt beim Alten, die Knöpfe sind aber anders angeordnet. Die Karte stellt noch immer das wichtigste Werkzeug dar, um die Übersicht zu wahren und Ihre Jungs lebendig durch die Wirren des Bürgerkriegs zu steuern. Auf ihr erkunden Sie die direkte Umgebung, schicken Ihre Mannen einzeln oder als Team durch die Gegend und hetzen sie auf gegnerische Stellungen. Einsätze lassen sich damit Schritt für Schritt planen, denn erst wenn Sie die Freigabe erteilen, setzen die Ghosts die Anweisungen um.

Schneller und einfacher ist das Cross-Com (siehe Kasten nächste Seite). Sie wählen zuerst mit dem Mausrad, ob Sie einzelnen Teammitgliedern oder allen einen Befehl geben möchten. Dann klicken Sie die mittlere Maustaste – es erscheint ein Auswahlmenü. Befehle wie „Move" (Bewegen), „Cover that" (Beschützen) oder „Attack"

CROSS-COM UND TAKTISCHE KARTE: SO FUNKTIONIERT'S

Um die Ghosts sicher ans Missionsziel zu führen, stehen Ihnen zwei Möglichkeiten offen, Befehle zu erteilen. Obwohl sich beide ähneln, gibt es dennoch Unterschiede in der Bedienung und den passenden Einsatzzeitpunkten. Das Cross-Com, ein einblendbares Befehlsmenü, erreichen Sie schnell per Mausklick, es dient aber nicht zur strategischen Planung des Einsatzes. Die taktische Karte ist übersichtlich und umfangreich, benötigt aber mehr Zeit. Wir erklären, wie welches System funktioniert und auf was Sie achten sollten.



(Angreifen) stehen nun zur Wahl. Haben Sie sich für einen Befehl entschieden, visieren Sie mit dem Fadenkreuz die Stelle an, wo er ausgeführt werden soll und klicken abermals die mittlere Maustaste. Zwar sind die taktischen Möglichkeiten eingeschränkt, in hektischen Phasen oder unter Beschuss ist das Cross-Com jedoch die einzige Chance, heil davonzukommen. Hin und wieder macht Ihnen aber die künstliche Intelligenz Ihrer Mannen einen Strich durch die Taktik-Rechnung. Sie bleiben an Hindernissen hängen, laufen gegen Wände oder finden den Weg nicht.

Der Heldentod ist in Ghost Recon Advanced Warfighter 2 nicht mehr so ärgerlich wie in Teil 1. Im Vorgänger speicherte das Spiel nur an bestimmten Punkten Ihren Fortschritt im Level ab. Fielen Sie oder einer Ihrer Männer, galt es, einen Teil des Einsatzes immer und immer wieder zu spielen, bis Sie die richtige Taktik raushatten. Dieser Kritikpunkt schraubte den Schwierigkeitsgrad unnötig in die Höhe. Nun haben Sie eine Quicksave-Funktion zur Verfügung, können jederzeit sichern; stehen Sie allerdings unter Beschuss, lässt das Spiel kein Abspeichern zu. Insgesamt ist Ghost Recon Advanced Warfighter 2 nicht mehr so hart wie der Vorgänger. Die ersten Missionen stellen für Taktik-Shooter-Veteranen keine Herausforderung dar, Ihre Teamkameraden benötigen Sie kaum. Erst in den späteren Einsätzen ist die richtige Strategie unverzichtbar. So sollen Sie den Marktplatz von Juárez sichern, wo sich die Rebellen verschanzt haben; auch die Atomwaffen vermutet man dort. Sobald Sie in die Nähe des Platzes kommen, bricht die Hölle los. Die Rebellen reiben die mexikanische Unterstützung auf, Sie und Ihr Team stehen unter starkem Feuer. Als dann noch ein feindlicher Panzer die Straße entlangrollt, treten die Ghosts den Rückzug an. Auf der taktischen Karte erkundet Mitchell die Situation und flankiert mit seinen Männern die Rebellen. Ein Luftschlag und ein Mörsergeschütz unterstützen Sie. Auf diese Weise ist der Stahlkoloss schnell beseitigt und der Weg zum Marktplatz geebnet. Die Ghosts kämpfen sich langsam weiter nach vorn, bis ein weiterer Panzer aus dem Schatten eines großen Gebäudes auftaucht. Hastig hechten Sie zurück in Deckung und suchen auf der Karte den besten Weg, um das Kettenmonster zu umgehen. Immer mehr Rebellen nehmen Ihre Stellung derweil unter Dauerfeuer, es gibt keinen sicheren Weg in der Umgebung, als plötzlich ein Funkspruch eines verbündeten Tanks ertönt, der Sie unterstützt. Dieser steht fortan unter Ihrem Kommando, die Erstürmung des Platzes ist somit ein Kinderspiel ...

In einem anderen Level sollen die Ghosts einen Staudamm unter ihre Kontrolle bekommen, den die Rebellen vermeintlich sprengen wollen. Damit die Wassermassen die Bevölkerung im bedrohten Gebiet nicht wegspülen, lautet Ihr Auftrag, alle Terroristen auszuschalten. Bis zum Ende des Einsatzes bekommen Sie es mit Heckenschützen, Kampfhelikoptern und Dutzenden Söld-

> „Ghost Recon Advanced Warfighter 2 ist nicht mehr so hart wie der Vorgänger."

DAS WAR TEIL 1:

Zu Beginn von **Ghost Recon Advanced Warfighter** hatte das halbe mexikanische Militär geputscht, die kanadischen und mexikanischen Staatsoberhäupter kamen ums Leben. Den US-Präsidenten entführten die Aufrührer mitsamt Atomkoffer. Den Guten und sein Gepäck wieder aufzutreiben, lag nun in Ihrer Hand, es blieben nur 48 Stunden Zeit. Grund: Die atomare Bedrohung machte andere Staaten wie China und Russland nervös. Im Lauf der Spielzeit befreiten Sie Präsident Ballantine und schalteten den Anführer der Rebellen aus, wodurch der Atomkoffer in Ihre Hände und somit in Sicherheit gelangte.

PC GAMES SUCHT DEN BESTEN TAKTIK-SHOOTER

Den Markt der Taktik-Shooter dominieren momentan vornehmlich drei Titel: **Armed Assault**, **Ghost Recon Advanced Warfighter** und **Rainbow Six: Vegas**. Mit **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** bringt Ubisoft einen weiteren Kandidaten ins Rennen, der um die Gunst der Spieler buhlt. Alle Titel haben ihre Vorzüge, aber auch Schwächen; sprechen unterschiedliche Zielgruppen an. Unsere Expertenjury Robert Horn, Sebastian Weber und Dirk Gooding (Foto, v. l.) möchte Ihnen aus rein subjektiver Sicht eine kleine Hilfestellung geben, welcher Titel der beste ist. Bewertet mit Punkten von 1 (sehr schlecht) bis 10 (sehr gut) entscheidet die Gesamtpunktzahl über den Sieg.


GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER



	Dirk Gooding	Sebastian Weber	Robert Horn	Gesamt-wertung
Vegas	8	10	10	28
GRAW	9,5	9	8	26,5
Armed Assault	9	8	8	25
GRAW 2	7,5	8	8	23,5


ARMED ASSAULT


RAINBOW SIX: VEGAS


GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

nern zu tun, die Sie und Ihr Team unter Druck setzen. Preschen Sie ohne Methode los, endet die Aktion nach wenigen Metern. Nutzen Sie dagegen die taktische Karte, schicken Ihre Männer Schritt für Schritt nach vorn und lassen sie heikle Punkte abdecken, kommen Sie problemlos ans Ziel.

Es gibt zwei Vorgehensweisen: Assault und Recon. Im Assault-Modus rücken die Soldaten aggressiv vor. Treffen sie auf Gegner, nehmen sie diese direkt aufs Korn. Da die Rivalen nur auf Schüsse in der unmittelbaren Umgebung achten, ist dieser Modus in fast allen Missionen angebracht. Nur ein Einsatz ist darauf ausgelegt, dass Sie in den Recon-Modus wechseln: Sie schleichen in eine Hazienda, in der ein gefangen genommener Helikopterpilot ausharrt. Ihr Ziel ist es, den Piloten zu befreien und die Wrackteile eines US-Helis zu zerstören, damit nichts mehr auf einen Einsatz amerikanischer Truppen hinweist. Entdeckt man Sie, schlagen die Wachen Alarm und Verstärkungstruppen rücken an, die Ihnen das Leben zusätzlich schwermachen. Deshalb wechseln Sie in den Recon-Modus. In diesem gehen die Ghosts möglichst leise vor und feuern nur, wenn Sie entdeckt beziehungsweise selbst beschossen werden.

Technisch ist der Schritt nach vorn kaum zu spüren, grafisch hat sich die Jagd nach den Atomwaffen im Vergleich zum Vorgänger wenig verbessert. Die Charakter- und Waffenmodelle sind detailliert, Effekte wie Hitzeflimmern, Explosionen oder Überbeleuchtung sind auf gewohnt hohem Niveau. Laufen Sie etwa hinter einem Panzer her, sehen Sie die heiße Luft des Motors aufsteigen. Fliegen Fahrzeuge in die Luft, wirbelt die Wucht des Feuerballs die Wrackteile physikalisch korrekt durch die Gegend – Ageia-Physik-Engine sei Dank. Die künstliche Intelligenz ist durchwachsen. Widersacher eröffnen nicht das Feuer, Soldaten steigen nicht in Helikopter (Flugangst?), Panzer fahren nicht los. Ein Problem, mit dem bereits der Vorgänger zu kämpfen hatte. ❑

MEINE MEINUNG | *Sebastian Weber*

„Action und Taktik gepaart mit wenig Neuerungen."

Die Entwickler haben aus vielen der Fehler des ersten Teils gelernt: Der Schwierigkeitsgrad ist nicht mehr so knüppelhart und spricht deshalb eine größere Spielerzahl an, die Quicksave-Funktion erleichtert die Einsätze zusätzlich. Dadurch entfallen Momente, in denen man Missionsabschnitte immer und immer wieder spielen muss. Demgegenüber stehen aber noch Macken bei der künstlichen Intelligenz ... Das Spiel macht vor allem in den späteren Missionen Spaß und fordert gewiefte Taktiker heraus. Die Lernkurve ist niedrig, dank eingängiger Steuerung und kinderleicht zu bedienender Taktikkarte und Cross-Com. Lediglich die recht geringe Spielzeit trügt die actionreichen Einsätze in Mexiko. Bedauerlich für Kenner des ersten Teils: Die dort bereits spielbaren Anfangssequenzen der Einsätze im Helikopter fallen weg, was **GRAW 2** viel an Atmosphäre nimmt.



1 **STURM UND DRANG** | Die Erstürmung des Marktplatzes von Juárez erfordert wegen der vielen und starken Kontrahenten kluges Vorgehen. Ihr Glück: Im Laufe der Auseinandersetzung trifft Verstärkung ein. Per Panzer und Luftschlag bekommen Sie die Sache in den Griff.



AUFGEWACHT | Einer unserer Kollegen weckt uns aus der Ohnmacht. Die ersten Gegner warten schon.

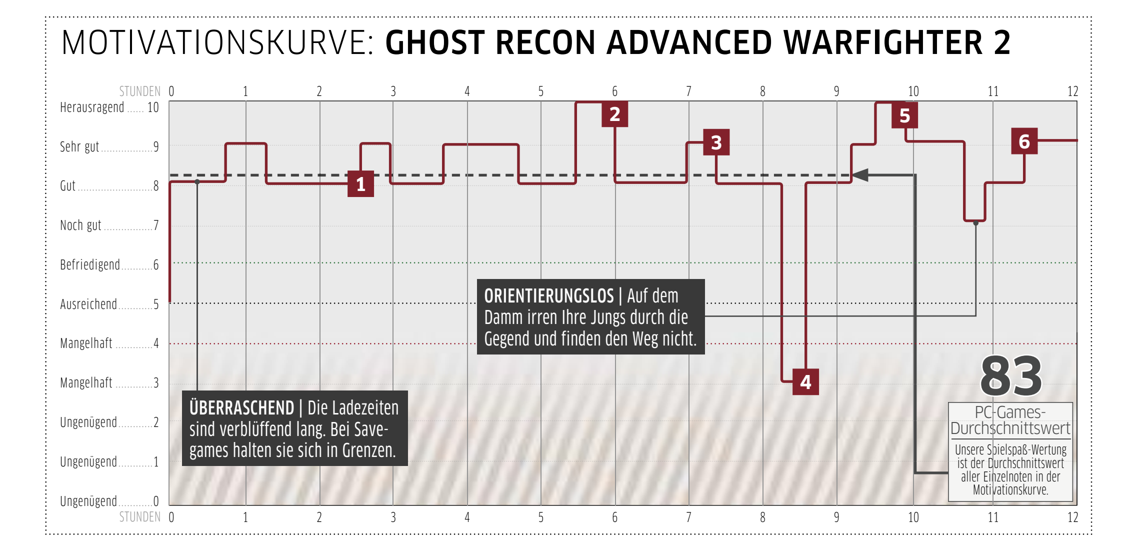
2 **MITTENDRIN** | Endlich startet eine Mission wieder wie gewohnt – von Anfang an aus der Ego-Perspektive. Ein Pick-up vor uns fährt auf eine Mine. Um uns herum schreien die Kameraden, suchen Deckung vor einem möglichen Hinterhalt. Die Wucht der Detonation reißt uns von den Beinen.



3 **UNENTDECKT** | Um den Helikopterpiloten Rosen zu befreien, schleichen wir uns in eine Hazienda. Im Recon-Modus pirschen wir an Gegnern vorbei, nutzen den Hintereingang und flüchten anschließend zum rettenden Extraction-Point. Lautlose Waffen sind hier Pflicht.



4 **NERVIG** | Die Mission könnte schon abgeschlossen sein, jedoch steigt der eben befreite Pilot nicht in den rettenden Helikopter ein. Stattdessen bleibt er sitzen und deckt unseren Rücken. Erst häufiges Laden des Speicherstandes löst das Problem.





5 **MÄCHTIG** | Mit einem Panzer als Unterstützung walzen wir uns durch Juárez, das inzwischen komplett vom Krieg beherrscht wird. Deckung suchend hinter dem Stahlkoloss geht's durch die Stadt – da kommt Freude auf. Jede Menge Gegner machen uns das Leben aber dennoch schwer.



6 **SPANNEND** | Der letzte Einsatz ist sehr anspruchsvoll und beginnt endlich wieder im Helikopter. Während Mitchell noch ein Pläuschchen mit den Kollegen hält und über die atomare Bedrohung scherzt, feuern die Bordschützen schon aus allen Rohren. Mehr Atmosphäre geht kaum.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Ca. € 50,-
28. Juni 2007
USK: Keine Jugendfreigabe

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Grin
Titel vom selben Entwickler: Ghost Recon Advanced Warfighter, Bandits: Phoenix Rising
Publisher: Ubisoft
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Charaktere und Waffen, effektvolle Explosionen, Hitzeflimmern und Überbeleuchtung
Sound: Gute Sprachausgabe (englische Version), stimmige Waffensounds und Musik
Steuerung: Schnell zu erlernende Kombination aus Maus und Tastatur, alle Befehlsoptionen leicht zu erreichen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 6 Spielmodi (Koop, Deathmatch, Team Deathmatch, Siege, Hamburger Hill, Recon vs. Assault)
Zahl der Spieler: 2 bis 32

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2500+/P4 2,4 GHz, 1 GB Arbeitsspeicher, Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO
Empfehlenswert: Athlon X2 4800+/Core 2 Duo E6400, 2 GB Arbeitsspeicher, Geforce 8800 GTS/Radeon X1950 XTX, Ageia PhysX-Karte

JUGENDEIGNUNG

Der Kampf gegen menschliche Gegner wird nicht übertrieben dargestellt. Bluteffekte zeigen Treffer an, weitere Gewalteffekte gibt es nicht. Leichen bleiben in den Levels liegen, der Spieler kann aber nicht mit ihnen interagieren.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.0.2402
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00

Uns lag eine englische Version des Spiels zum Test vor. Diese lief weitestgehend fehlerfrei, wobei es hin und wieder zu Abstürzen kam. Die Ladezeiten gestalteten sich verhältnismäßig lang.

PRO UND CONTRA

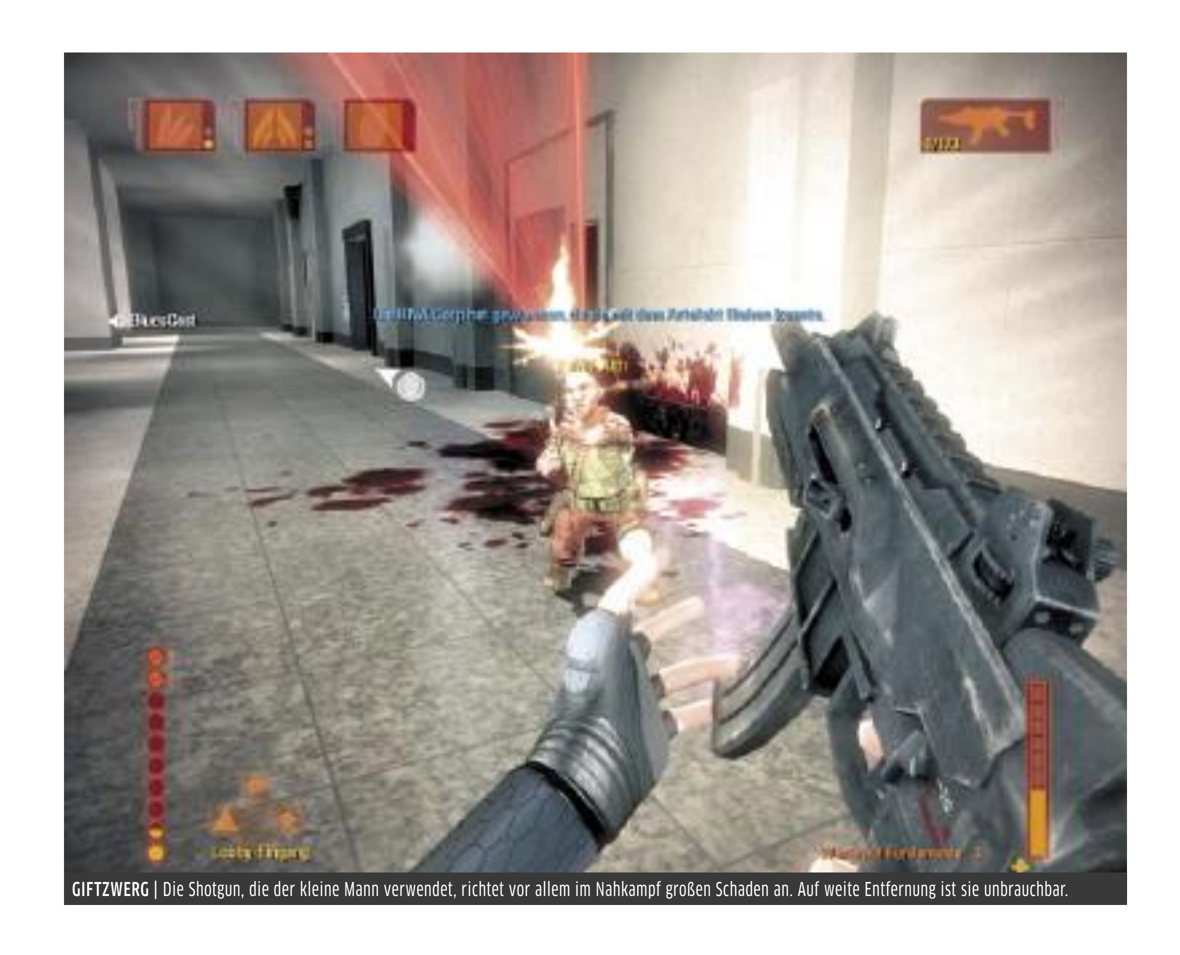
- + Quicksave-Funktion macht das Spiel auch für Einsteiger interessant.
- + Viele taktische Möglichkeiten
- + Abwechslungsreiche Einsatzorte
- + Fesselnde Inszenierung der Straßengefechte
- − Startmissionen fordern kaum heraus
- − Künstliche Intelligenz weist Macken auf
- − Anfangssequenzen in Ego-Perspektive nur noch in zwei Missionen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**

Von: Sebastian Weber

Magie, Schusswaffen und technische Spielereien – nur wer dies alles gekonnt kombiniert, hat Erfolg im Kampf.



GIFTZWERG | Die Shotgun, die der kleine Mann verwendet, richtet vor allem im Nahkampf großen Schaden an. Auf weite Entfernung ist sie unbrauchbar.

Shadowrun

Fans des Pen&Paper-Rollenspiels **Shadowrun** sind enttäuscht: Statt einer Rollenspielumsetzung bringt Fasa Studio einen Mehrspieler-Shooter auf den Markt, der sich nur grob am **Shadowrun**-Universum orientiert. Ein paar Rassen und die Geschichte stehen Pate für die teambasierten Schlachten.

Im Jahr 2011 kehrt die lange Zeit in Vergessenheit geratene Magie, die alles auf der Erde umgibt, wieder auf die Welt zurück. Zwei Fraktionen stehen sich gegenüber. Während die RNA, eine staatliche subventionierte Spezialeinheit, alles daran setzt, die Magie für ihre Zwecke nutzbar zu machen, verteidigt die Lineage die Zauberkunst, damit sie für jedermann zugänglich bleibt. Beide machen sich auf, magische Artefakte für sich zu gewinnen.

Sie wählen lediglich aus, auf welcher Seite Sie in den Kampf ziehen, wobei sich die Parteien nur äußerlich unterscheiden. Da **Shadowrun** seinen Fokus auf Mehrspieler-Schlachten legt, ist eine Einzelspielerkomponente rudimentär vorhanden. Ein Tutorial, das sich in Kapitel aufteilt, erklärt Ihnen die wichtigsten Funktionen. Daneben treten Sie im Solo-Modus gegen Bots an. Beide Einzelspielervarianten fordern nicht heraus, da die KI-Kollegen schlecht als Team funktionieren. Es sind die Partien im Internet, die das Spiel ausmachen.

Shadowrun setzt auf Teamplay und den geschickten Einsatz der magischen und technischen Hilfsmittel. Funktioniert Ihr Team jedoch nicht, verliert der Titel schnell an Reiz, da er sich dann zu träge spielt. Ihr Equipment kaufen Sie zu Beginn jeder Runde. Um genug Geld für neue Ausrüstung zu haben, erledigen Sie möglichst viele Gegner, helfen Ihren Teamkollegen oder führen Ihre Jungs zum Rundensieg. Mit genug Kohle auf der hohen Kante erstehen Sie stärkere Waffen. Zaubersprüche, mit denen Sie Kollegen wiederbeleben, heilen oder sich durch die Levels teleportieren, helfen ebenso, um mit Ihren Mitstreitern erfolgreich zu sein, wie ein Gleitschirm und andere technische Spielereien. Im Gegensatz zu Schießeisen behalten Sie magische und technische Erweiterungen bis zum Rundenende, selbst wenn Ihre Kontrahenten Sie über den Jordan schicken. All diese Hilfsmittel nutzen aber nur dann, wenn Sie sie gekonnt einsetzen. Beispiel gefällig? Mehrere Feinde beschießen Sie von einem Dach aus. Sie stürmen kurzerhand in die Halle darunter, nutzen

LIVE ANYWHERE

Shadowrun ist der erste Mehrspieler-Titel, in dem Sie gegen Xbox-360-Spieler antreten dürfen. Dazu ist jedoch eine Windows-Live-Gold- oder Xbox-Live-Gold-Mitgliedschaft nötig, die wahlweise 59,99 Euro pro Jahr oder 6,99 Euro pro Monat kostet. Die kostenlose Silber-Mitgliedschaft (um überhaupt online zu spielen) ermöglicht lediglich Matches gegen PC-Nutzer.



WEHRLOS | Wenn Sie Ihre magischen Fähigkeiten nutzen, können Sie nicht gleichzeitig feuern. Es gilt, den passenden Zeitpunkt abzuwarten.



VORSICHT | Rivalen mit Katana-Schwert sind nur gefährlich, wenn sie nahe an einen herankommen. Sie sollten sie möglichst vorher ausschalten.

DURCH DIE WAND | Haben Sie mit Teamkameraden einen Gegner gestellt, bedeutet dies nicht direkt den Sieg. Dem hier unter Beschuss stehenden Zwerg wird die Situation zu heiß, er nutzt den hilfreichen Teleportzauber. Eben feuern Sie noch Dutzende Kugeln auf ihn, da verschwindet er auf Nimmerwiedersehen.

den Teleportzauber, um hinter den Schurken aufzutauchen. Dort wirken Sie Würgeranke, einen Zauber, der Kristalle erscheinen lässt, die Ihrem Rivalen zu schaffen machen. Während er sich mit diesen stacheligen Säulen herumärgert, schicken Sie ein Magazin blaue Bohnen in seine Richtung. Um Ihr Team direkt zu unterstützen, erschaffen Sie einen Baum des Lebens oder beleben Mitstreiter wieder. Was in der Theorie einfach klingt, erfordert einige Runden Eingewöhnung, zumal nur drei Slots für Zauber- und Technikhilfsmittel zur Verfügung stehen. Diese belegen Sie frei. Es gilt, darauf zu achten, die richtigen Kombinationen klickbereit zu halten.

Daneben beschränkt Ihre magische Energie (sogenannte Essenzpunkte) die Zahl der Zauber, die Sie wirken können. Zudem blockiert mancher Spruch oder manches technische Hilfmittel Essenzpunkte, statt sie zu verbrauchen. So regenerieren sie sich erst, wenn die Wirkung der Magie-Fertigkeit nachlässt. Dass jede der vier Rassen – Mensch, Elf, Troll und Zwerg – zudem unterschiedlich begabt ist, macht die Sache zusätzlich taktisch. Die Menschen sind die Allrounder und sowohl im Kampf als auch in Sachen Magie zu gebrauchen. Die Elfen dagegen stellen die schnellste Rasse dar. Dafür halten sie wenig Schaden aus, heilen sich aber mit der Zeit automatisch. Trolle agieren langsam und eignen sich optimal für Schlachten gegen mehrere Gegner, da sie viel Schaden einstecken. Zwerge haben die meisten Essenzpunkte und entziehen ihrer Umgebung magische Energie – dafür regeneriert sie sich bei ihnen nur langsam. Diese Unterschiede der Rassen machen sich aber nicht so stark bemerkbar, wie es scheint.

Technisch schwächelt **Shadowrun** jedoch. Die Innenlevels wirken trist, alles erscheint Grau in Grau. Lediglich die Außenareale überzeugen. Ein paar hübsche Effekte hier und da wissen zu gefallen, insgesamt erinnert der Look aber an einen **Half-Life 2**-Mod. Der Online-Modus zeichnet sich durch seine Komfortabilität aus. Um schnell eine Internetpartie zu spielen, reicht es, einen Button im Menü zu klicken. Das Spiel sucht dann selbstständig nach einem optimalen Server. Über den integrierten Vioce-Chat besprechen Sie sich mit Teamkollegen. Ein Zusatzprogramm ist nicht nötig. Einfacher geht es nicht. ❑

SPIELMODI

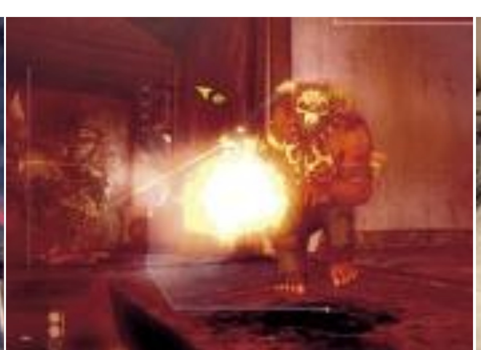
BERGUNG
Beide Teams versuchen, das Artefakt auf der Karte zu bekommen. Das Team, das es sichert oder alle Kontrahenten erledigt, gewinnt.

ÜBERFALL
Die Lineage versucht, das im Level befindliche Artefakt zu erobern. Die RNA muss es verteidigen und gewinnt nur, wenn alle Feinde eliminiert sind.

ZERMÜRBUNG
Team-Deathmatch, bei dem es einzig darum geht, alle Rivalen zu besiegen. Dies ist der einzige Modus, in dem sich die Leichen gefallener Gegner nicht beseitigen lassen. Das Artefakt gibt dem Träger Informationen über die Position des Feindes.



SINNLOS | Gegen Zwerge ist der Würgezauber nutzlos. Diese Rasse entzieht dem Spruch seine magische Wirkung.



KAMPFMASCHINE | Trolle halten jede Menge Schaden aus und sind so bestens für den Kampf geeignet. Magie fällt ihnen dagegen schwer.



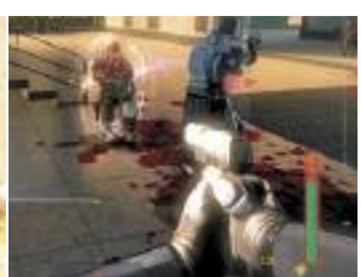
UNGÜNSTIG | Außer den Trollen hält keine Rasse genug Schaden aus, um während des Schusswechsels nachzuladen.



1 **ÖDE** | Das Tutorial erklärt jede Einzelheit des Spiels. Magie, technische Hilfsmittel und die Unterschiede der Rassen führt es Stück für Stück vor. Das ist zu Beginn interessant, auf Dauer fühlen sich Action-Spieler aber unterfordert.



2 **RETTUNG** | Ein funktionierendes Team ist der Schlüssel zum Erfolg. Momente wie dieser, in dem ein Mitstreiter Sie wiederbelebt, sorgen für Spielspaß. Beseitigen die Gegner zuvor Ihre Leiche, ist die Runde jedoch vorbei, eine Wiederbelebung nicht mehr möglich.



3 **DOOF** | Oftmals agieren die Bots seltsam auf ihre Umgebung. Dieser Kollege rennt am Gegner vorbei, um einen weiter entfernten anzugreifen. Es kommt aber auch vor, dass Feinde Sie scheinbar nicht bemerken, bis Sie auf sie schießen.



SCHLAGKRÄFTIG | Gegen drei Kontrahenten hat Ihr Rivale selbst mit Heilbaum keine Chance. Wieder einmal bewährt es sich, im Team vorzugehen.

4 **SPERRFEUER** | Damit Ihr Kollege mit dem Katana-Schwert an den Elfen herankommt, beschießen Sie den Schurken. Durch die Ablenkung gelangt Ihr Mitstreiter leichter an sein Ziel.

MOTIVATIONSKURVE: **SHADOWRUN**

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

AUSFÜHRLICH | Das Tutorial erklärt die magischen Fähigkeiten, und wie Sie die Tasten belegen, bis in Detail.

80 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



5 **ZU LANGSAM** | Kämpfen Ihre Mitspieler für sich, hat das andere Team leichtes Spiel. Allein haben Sie keine Chance, die Runde zu gewinnen. Die Lineage konnte deshalb das Artefakt erobern, die Runde ist verloren.

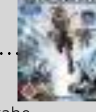
MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber

„Überraschend guter Multiplayer-Shooter“

Zu Beginn überzeugte mich **Shadowrun** noch nicht. Die Levels waren trist, die Spielmechanik langsam. Erst nach einiger Eingewöhnungszeit und mit einem funktionierenden Team entfaltete sich der Titel. Dann fesseln die Matches. Denn es gilt, immer ein wenig hinterlistiger als der Gegner zu sein und den passenden Zauberspruch mit der richtigen Waffe zu paaren. Wer nur auf Ballern steht, ist in diesem Spiel falsch. Ärgerlich ist im Moment nur, dass es zu wenige Server mit zu wenig Spielern gibt, aber das ändert sich hoffentlich bald.

SHADOWRUN



Ca. € 45,-
1. Juni 2007
USK: Keine Jugendfreigabe

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Fasa Studio
Titel vom selben Entwickler: Crimson Skies: High Road to Revenge | Mechassault 2
Publisher: Microsoft
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Triste Innenlevels überwiegen, Außenlevels hübsch gestaltet, Zaubereffekte überzeugen
Sound: Deutsche Sprachausgabe, satte Soundeffekte, Musik nur leise im Hintergrund
Steuerung: Typische Shooter-Steuerung; Maus mit fünf Tasten empfehlenswert

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 3 Spielmodi (Bergung, Überfall, Zermürbung), 9 Karten
Zahl der Spieler: 2 bis 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Core 2 Duo E4300/Athlon 64 X2 3800+, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO, Windows Vista
Empfehlenswert: Intel Core 2 Duo E6600/Athlon X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 2900 XT, Windows Vista

JUGENDEIGNUNG

Shadowrun inszeniert die Schlachten sehr gewalttätig. Vor allem das Katana-Schwert und Kopftreffer gestalten sich blutig. Wiederbelebte Kämpfer zerplatzen bei erneutem Tod. Blutspritzer und Beschädigungen der Levels bleiben über die gesamte Rundendauer in den Karten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.0.0
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00

Die Version, die Microsoft uns zum Test überließ, ist die Verkaufsversion. Sie lief die gesamte Testzeit fehlerfrei. Es waren noch wenige Server und Spieler im Netz verfügbar.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessante Mischung aus Magie und Schießerei
- ➕ Komfortabler Online-Modus
- ➕ Einfache Steuerung, alle Funktionen gut zu erreichen
- ➕ Integrierter Voice-Chat
- ➖ Langweilige Grafik
- ➖ Spielspaß hängt stark von Teamkollegen ab
- ➖ Voller Live-Anywhere-Funktionsumfang nur mit kostenpflichtigem Abonnement

MEHRSPIELER-TESTURTEIL




Ringtoneking
UND SO BESTELLST DU!
1 sende logo2709
2 an 0900-084200* 84200*
84200*
3 downloade
loading ... http://dwne-su.ringtone-king.net/
Real Klingelton der Woche 1
real2349 TIMBALAND Give It To Me
SCHARFE FARBLOGOS 2
logo2721
logo2722
LUDER VIDEOS 2
SMS AN 84200*
In der Küche video2024
Jenna video2025
Emanuela video2026
Big Annie video2027
Dinas heißer Hintern video2028
Lisas Latexdress video2029
Tina Toy video2030
Spiel mit der Banane video2031
GoGo Dance video2032
Victoria Anisova video2033
Jolie video2034
Erica Cambell video2035
Diana Kauffmann video2036
Erica Cambell video2037
Pink Camisole video2038
Schwedische Sünde video2039
Sauna Spiele video2040
Schwarze Dessous video2041
Sex Sklave video2042
Show Girls video2043
Tolle Aussichten video2044
Praktikum video2045
Sex im Auto video2046
Czech My Tits video2047
Leo Dress video2048
Cowgirl Strip video2049
Wassermelone video2050
Internetkosten der Netzbetreiber beachten
HEISSE THEMEN 2
style1729 style1730 style1731 style1732 style1733 style1734 style1735 style1736 style1737
KLINGELTÖNE 1
Für echte Männer!
Kaiser Chiefs - Ruby real2343
AC/DC - TNT real2344
Survivor - Eye Of The Tiger real2345
Rihanna - Umbrella real2346
Rat Stiwens - Gammelfleisch real2347
Der Kleine Nils - Blödi (Sprechton) real2348
SCHARFE FARBLOGOS 2
logo2709 logo2710 logo2711 logo2712 logo2713 logo2714
logo2715 logo2716 logo2717 logo2718 logo2719 logo2720 logo2723
STÖHNETÖNE 2
Orgasmus Non Stop fun1168
Erektions-Klingelton fun1169
Orgasmus In Bayern fun1170
HANDY SOFTWARE 3
handy1391 handy1392 handy1393
handy1394 handy1395 handy1396
HANDY SPIELE 3
FÜR WORLD POKER TOUR UND VIEL MEHR SENDE GAME2490 AN 84200*
game2490 game2491 game2492 game2493 game2494 game2495 game2496 game2497 game2498
game2499 game2500 game2501 game2502 game2503 game2504 game2505 game2506 game2507
HEISSE EROTIK DOWNLOADS 2
FÜR SEX MACHINE UND VIEL MEHR SENDE EROTIK848 AN 84200*
Shy Amateurs erotik841
Cute Girlfriends Unzensiert erotik842
Cute Girlfriends Dessous 2 Sexy Manga Girls treffen sich zur intimen Dessous-Show und machen sich gegenseitig heiß! erotik843
HandyLuder Manga Babe erotik844
Cute Girlfriends Interactive Unzensiert, heiß, schmutzig! erotik845
Strip 4 You Axelle erotik846
Heiße Latinas erotik847
Sex Machine erotik848
Prince of Porn erotik849
Cute Girlfriends Dessous 3 erotik850
Casanova 4 - Sexy Nachbarinnen erotik851
College Girls Dass junge Studentinnen nicht gerade prüde sind, zeigen Dir unsere College Girls. erotik852
Hot Girls: Martha erotik853
Victoria's Naughty Games Werde ungezogen mit Playboy Play-mate Dr. Victoria Zdrok und ihren Freundinnen! erotik854
Car Sex Kamasutra erotik855
Quix - Dana erotik856
Katie Price erotik857
BabeMachine: Wild Blondes erotik858
Jodie Marsh - PhotoShoot erotik859
69 Kamasutra 69 ist ein Guide um die Stimmungen von euch beiden in tolle Sex Positionen umzusetzen! erotik860
Getting Hot erotik861
Hot Girls: Sonia erotik862
Beach Girls erotik863
Porn Manager 2 Genieße Dein Leben in vollen Zügen! Als Starproduzent der Erotikszene hast Du alles: Mädels, Ruhm und jede Menge Kohle! erotik864
ANIMIERTE FARBLOGOS 2
FÜR SUSI UND VIEL MEHR SENDE ANI1924 AN 84200*
ani1923
ani1924 ani1925 ani1926 ani1927 ani1928 ani1929 ani1930 ani1931 ani1932 ani1933

KAMPFKUNST | Reicht der Feuerball nicht, einen Gegner zu erledigen, haut der Zauberer einmal kräftig mit dem Stab drauf.

AUGENSCHMERZEN | Die Gegner sind ganz ordentlich designt und hübsch anzusehen – im Gegensatz zur hässlichen Umgebungsgrafik.

DUMM WIE BROT | Dieser Fettwanst verhält sich wie jeder andere Gegner im Spiel: Er hechelt hilflos auf den Spieler zu und lässt sich mit links abhängen.

DURCHBLICK | Wenn man die Perspektive heranzoomt, werden zwar entfernte Gegner sichtbar, aber die Übersicht schwindet.

LOKI

Im Bannkreis der Götter

Von: Thomas Weiß

Das Spiel ist es nicht, der Spieler schon: fertig. Mit den Nerven, blöderweise.



Sie sind überall – Bugs. In der Grafik, der Steuerung, dem Sound. Auch der 64 Megabyte schwere Patch, den die Entwickler wenige Tage nach Veröffentlichung zum Download freigaben – auch der vermag sie nicht aufzuhalten. **Loki** ist von Käfern befallen, die den Spielspaß auffressen. Typischer Fall von: zu früh veröffentlicht.

Als wir **Loki** starteten, sahen wir schwarz. Die Schrift im Menü war sichtbar, nur die 3D-Grafik dahinter nicht. Auch während des Spielens kein Bild. Ein denkbar schlechter Beginn, um Redakteure zu verzücken. Erst nach einem Studium des offiziellen Forums kam heraus, dass der aktivierte Glow-Effekt Sand im Getriebe war. Hatte man ihn deaktiviert, ließ sich **Loki** spielen. Dieses Problem hat der Patch mittlerweile behoben, der unglückliche Ersteindruck ist geblieben.

Der Tester entschied sich für eine aztekische Schamanin als Spielcharakter, die Alternativen wären der nordische Barbar gewesen, die griechische Amazone und der ägyptische Kampfmagier. Alle Figuren durchlaufen eigene Ortschaften, was dem Wiederspielbarkeitsfaktor zugute kommt. Für jede Kampagne braucht es etwa 25 Stunden Spielzeit. Mehr, wenn man sämtliche Flecken der Karte aufdecken will – was unwahrscheinlich ist. Denn die Levels strömen die Eintönigkeit eines lustlos zusammengeflickten Teppichs aus, quadratischer Baustein an Baustein, dazu ein Gepansche aus Farben, wie ziellos mit dem Eimer ausgeschüttet. Die Gegner sehen gut aus. Sie bewegen sich in eleganten Animationen, sterben ausdrucksvoll – aber der Rahmen, in dem sie auftreten, ist zufallsgenerierte Hässlichkeit.

Die Introsequenz, die auf das Abenteuer einstimmen soll, bewirkt eher das Gegenteil. Ein offensicht-

lich mächtiger Mann in Kutte geht durch die Wüste, betritt eine Pyramide, Fackeln flammen auf, wie von Geisterhand angezündet. Zuletzt steht er an einem Grab, murmelt Beschwörungsformeln, bis ein halb verwestes Monster den Arm hebt und signalisiert: Hier bin ich, um Unheil zu bringen. Es ist Seth, beruflich als Totengott tätig, wohnhaft in Ägypten. Das hätte was hergemacht, wäre die Grafik nicht so verwaschen und matt im Look. Haben die Entwickler je eine Renderszene von Blizzard gesehen?

Wie sich die Story nach dem Vorspann entwickelt, kommt aus dem Lehrbuch für Trauerspiele. Austauschbare Charaktere reden Belangloses; die mythologische Würze hat keinen Geschmack; die Spannungskurve entspricht einer Flatline.

Das Seltsame ist, dass Loki trotz visueller Mängel einen Hardware-Hunger zeigt, als müsste es mit allerhand modernen Shadern und Wahnsinnstexturen jonglieren. Nichts davon trifft zu. Bevor man „m" drückt, um die große Karte einzublenden, sollte man sich seelisch darauf gefasst machen, etwas entsetzlich Unattraktives zu erblicken: eine vergrößerte Minimap, in der riesige Pixel in grausiger Farbgebung dicht an dicht stehen und Übersichtlichkeit bieten wollen, ohne es zu schaffen. Karten sind im Rollenspiel von elementarer Wichtigkeit. Dass hier geschludert wurde, kann als exemplarisches Beispiel dafür gelten, wie viel oder besser wie wenig Feinschliff Loki erhalten hat.

In manchen Außenwelten friert das Geschehen für Sekunden ein, während die Gegner auf den Helden einkloppen – der Spieler betet derweil ums Überleben. Die Technik lässt sich, so hart es klingt, nur als Katastrophe titulieren; besonders in Hinblick auf Konkurrenzprodukte wie Titan Quest, die wundervolle, butterweich scrollende Außenlandschaften bieten. Lästig der Szenenwechsel: Die Spielfigur steht, sobald der Ladebildschirm verschwindet, von Gegnern umringt in der Pampa und kriegt Schläge ab, ehe man zu reagieren fähig ist. Auch hier will der Patch intervenieren, indem er die Monster fairerweise stillstehen lässt, bis man sich selber bewegt. Allein es klappt nicht immer.

Der Optimist wird die jämmerliche Präsentation verschmerzen können in der Hoffnung auf umso herzlichere innere Werte. Hier stehen die Dinge zwar besser, aber nicht gut. Action-Rollenspiele zeichnen sich durch ihre Vielfalt an Gegenständen aus, durch ihren differenzierten Charakterausbau nach Level-ups. Loki schwächelt in beiden Disziplinen. Als Schamanin verbringt man Stunden des Gegnerhauens mit einem einzigen Zauberspruch, ohne dass nach einem Stufenanstieg sinnvolle Fähigkeiten dazukämen. Positiv ist zu werten, dass die jeweils drei Fähigkeitenbäume einen grundsätzlich unterschiedlichen Spielstil ermöglichen. Bedauerlicherweise nutzt es nicht viel, da keiner davon ordentlich Spaß macht. Wenn man zum hundertsten Mal drei Pets beschwört, dann stellt sich Ermüdung ein, zwangsläufig. Übrigens fehlt die Lebensenergie-Anzeige der Mitstreiter, genauso wie ein Button mit der Aufschrift „Fass!" oder „Sitz!" – irgendwas, womit man eingreifen könnte. Es hilft nichts, man ist der KI ausgeliefert. Einer KI, die heraufgezauberte Kreaturen regelmäßig untätig herumstehen lässt, während vorn die Gegner fauchen.

Waffen und Rüstungen sind zwar haufenweise vorhanden, ähneln sich in ihren Werten aber zu stark – es dauert nicht lange, da klickt man blaue, also magische Gegenstände gedankenlos weg in der Gewissheit, dass sie ohnehin nichts taugen. Oder eine höhere Stufe erfordern. Oder für eine andere Klasse sind. Oder, oder, oder … Kisten verdienen Ihre Aufmerksamkeit erst gar nicht, weil sie, wenn sie nicht gerade explodieren, mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit Ramsch enthalten.

Goldene Gegenstände haben mehr drauf. Nur erscheinen diese nach subjektivem Empfinden so selten wie ein Sechser im Lotto. Innerhalb von 24 Stunden Spielzeit stieß die Schamanin auf gerade mal ein goldenes Item – ausgerechnet ein Prügel, exklusiv gemacht für den nordischen Barbaren. Wenigstens gab die Rarität ordentlich Punkte am Opferaltar, wo sich Gegenstände gegen Erfahrung eintauschen lassen. Dies am Rande: Manchmal akzeptiert Loki keine Klicks mehr, wenn man Beute aufzunehmen versucht. Der Bug ist durch einen Neustart des Spiels reversibel, gesetzt den Fall, man kann sich zu einem solchen dann noch durchringen.

Die Wegfindung bereitet Ärger. Gegner stürmen dem Helden stur

AUSWEICHMANÖVER

Loki gehört nicht zum Besten der Action-Rollenspiel-Zunft. Deshalb haben wir für Sie die Alternativen herausgesucht.



Dungeon Siege 2
Gibt's als Deluxe-Version zusammen mit dem Add-on für höfliche 20 Euro. Eine hübsche, simple Story hält die Einzelspieler-Kampagne zusammen, der Auftritt prägnanter Charaktere erinnert an Spiele aus dem Hause Bioware. Dem Mehrspieler-Modus lässt sich weniger Freude abgewinnen; die Kontrolle einer mehrköpfigen Party scheint eher auf Solisten abgestimmt.



Sacred
Die Grafik ist in 2D und entsprechend detailverliebt – wenn nur die teils unmenschlich grelle Farbgebung nicht wäre. Patches haben Sacred gut spielbar gemacht, die Jagd nach Stufenanstiegen und Item-Sets begeistert aktuell eine treue Multiplayer-Fangemeinde. Auch die Einzelspieler-Kampagne lohnt sich trotz fehlender Highlights. Und das alles für zehn Euro.



Titan Quest
Bezieht seine Atmosphäre in erster Linie durch die umwerfende Grafik. Die Spielmechanik wird Anspruchsvolle schnell langweilen, da die Gegner ähnlich stupide reagieren wie in Loki. Sämtliche Situationen lassen sich meistern, wenn man bloß genug Tränke im Rucksack hat. Das Gold-Pack enthält zusätzlich das einwandfreie Add-on, kostet aber noch stattliche 30 Euro.



Silverfall
Das verrückteste Action-Rollenspiel unter den hier aufgezählten schmückt eine Comic-Grafik. Das ist künstlerisch gewagt, hat aber seinen Reiz. Die Einzelspieler-Kampagne bietet ein offenes Spieldesign und setzt, ähnlich Dungeon Siege, auf Party-Gemetzel statt einsamer Heldentaten. Der Mehrspieler-Modus hat wenig Freunde gefunden. Leider ist der Preis noch nicht gesenkt.



Diablo 2
Der Klassiker unter den Action-Rollenspielen ist auch heute noch einen Blick wert, wenn man die Grafik erträgt, ohne aufgenommene Nahrung ungewollt loszuwerden. Das Balancing schlägt die Konkurrenz um Längen, Item- und Fähigkeiten-Vielfalt grenzen am Perfektionismus. Kein Wunder, dass sich im Battle.Net noch immer tausende Diablo 2-Spieler tummeln.



AUFRÄUMEN | Die Spanier haben am Strand ein Lager errichtet. Die aztekische Schamanin sorgt dafür, dass es leer wird.



SCHÖN GEKLAUT | Der vergrößerte Bildausschnitt zeigt einen Schrein. Davon gibt es eine Menge in der Welt von **Loki**. Sie schütten bei Berührung kurz Boni auf die unterschiedlichsten Statuswerte aus.

entgegen. Ist ein Hindernis dazwischen, rennen sie so lange dagegen, bis der Strom ausfällt – oder man seufzend den Winkel ändert, damit der armselige Hühnertanz endlich weitergehen kann. Strategisch brauchen Sie nicht zu handeln, es reicht, pausenlos auf die Maus zu hämmern und schlafwandlerisch Tränke zu süffeln. Geld gibt's eh im Überfluss. Selbst die Bossgegner hauen rücksichtslos auf den Spieler ein, keine Spur von taktischer Tiefe, keine Überraschungen. Einfach immer drauf. Sollte sich einmal die Situation ergeben, dass Ihre Energie schneller abfällt, als Heiltränke sie steigern können, nehmen Sie einfach die Beine in die Hand. Ihr Held läuft seinen Kontrahenten mit Leichtigkeit davon. Schimpansen finden das bestimmt herausfordernd. Und sollte man doch einmal draufgehen, vielleicht weil man kurz eingenickt ist, dann tut das gar nicht weh: Die Reinkarnation vollzieht sich binnen Sekunden, ruck, zuck geht's am Levelbeginn wieder los, ohne dass Erfahrungspunkte oder Ausrüstung fehlen. Das Belohnungs- und Bestrafungsprinzip basiert auf simplen psychologischen Mechanismen, die **Loki** nur ansatzweise anzuwenden versteht.

Die Kollisionsabfrage will nicht viel wissen. Feuerbälle verpuffen so oft an imaginären Ecken, dass es den Spielfluss merklich stört. Man wundert sich, wie das sein kann, dass es offenbar keinen Beta-Tester gab, der die Entwickler mal vorsichtig auf dieses Problemchen angesprochen hat. Umständlich, aber hilfreich ist es, dem Feind in einer möglichst freien Linie anzugreifen. Wieder behauptet der Patch, diese Problematik entschärft zu haben – in der Praxis merkt man davon wenig. Beileid an denjenigen, der sich mit Pfeil und Bogen als Weltenretter probiert. Wenn die Geschosse nicht an einer nahe liegenden Wand verschwinden (ja, sie verschwinden einfach, ohne Animation, schwups und weg), dann spätestens, wenn Sie einen Abhang hinunter zielen. Auch die Gegner zeigen sich überfordert, Terrain mit Höhenunterschieden zu beschreiten. Sie tun es, aber nur zögerlich. Wegfindung und Kollisionsabfrage – zwei Kriterien, die noch heftigster Überarbeitung bedürfen.

Dasselbe gilt für die Sprachausgabe. Nicht, dass sie schlecht wäre. Die Sprecher lesen ihre Inhalte brav herunter, der Spieler darf indessen

AUF EINEN BLICK: PRO UND CONTRA

Was kann Loki, was nicht? Wir liefern die Fakten und helfen bei der Entscheidung, ob Sie sich das Spiel antun wollen.

Balancing

- + Ordentliche Drop-Rate an magischen Gegenständen stimuliert die Lust am Sammeln.
- + Zwar bietet **Loki** eine umfangreiche Auswahl an Fähigkeiten mit jeweils drei Spezialisierungszweigen ...
- – ... aber in der Praxis braucht man nicht mehr als einen oder zwei Skills, was auf die Dauer müde macht.
- – Richtig gute Waffen sind selten – viel zu selten; irgendwann schwindet die Hoffnung auf fette Beute.
- – Gegner erfordern keinerlei taktisches Gespür und reagieren auf x-beliebige Angriffsfertigkeiten stets gleich.
- – Die Gebiete variieren nicht häufig genug, man ist der ähnlich wirkenden Locations rasch überdrüssig.
- – Alle Situationen sind zu meistern, wenn man genügend Tränke mitführt – kein Problem, da man im Geld schwimmt.
- – Technik-Ruckler verhindern einen flüssigen Spielablauf und führen zu unfairen Situationen, in denen die Spielfigur stirbt, weil die Gegner während Slowdowns aktiv sind.

Steuerung

- + Vorzügliches Inventar, das Gegenstände automatisch ordnet und mehr Übersicht bietet als die Genre-Konkurrenz.
- + Gegenstände landen per Klick im Kiosk, einem Sammelbecken für alles, was Sie später an den Händler verkaufen.
- + Ein Pfeil auf der Minikarte weist den Weg zum Ziel der Quest, die im Journal ausgewählt ist.
- – Distanzwaffen, ob Pfeil und Bogen oder Feuerbälle, treffen regelmäßig auf unsichtbare Schranken.
- – Die Möglichkeit fehlt, auf dem Boden liegende Objekte mit der „Alt"-Taste sichtbar zu machen.
- – Gelegentlich hört der Held auf, das anvisierte Monster zu schlagen, was erneutes Klicken erfordert.
- – Monster greifen beim Ortswechsel manchmal an, bevor der Spieler in der Lage ist zu reagieren – trotz Patch.
- – Die Grafik erfordert häufiges Drehen per Mausrad oder Tastatur, um die Übersicht herzustellen.

Atmosphäre

- – Die Story ist so ausdruckslos in Drehbuch und Präsentation, dass man sie auch hätte weglassen können.
- – Musik und Grafik sind ein schwaches Duo: Die eine verhallt wegen fehlender Themen ungehört, die andere fällt durch ihre Hässlichkeit unangenehm auf.
- – Der mythologische Anstrich rangiert unter „ferner liefen".
- – Die zufallsgenerierten Levels stoßen durch ihren erbärmlich schlichten Aufbau ab.
- – Bugs (wie Sprachausgabe, die an den seltsamsten Stellen erklingt) erweisen sich als schlimme Atmosphärekiller.

Sonstiges

- + Die vier Klassen starten in jeweils eigenen Gebieten, die Kampagnen sind mit je 25 Stunden recht lang.
- + Drei Schwierigkeitsgrade ergeben zusammen einen enormen Umfang für ausdauernde und leidensfähige Spieler.
- + Das Gamecenter als Multiplayer-Plattform ist prinzipiell eine gute Sache, weil es die Spieler zusammenführt ...
- – ... doch leider war der Mehrspieler-Modus zum Zeitpunkt des Tests unspielbar (Bugs, Überlastung, Abstürze etc.).
- – **Loki** ist trotz Patch von so vielen Bugs betroffen, dass sie den Spielspaß heftig nach unten drücken.





LICHTERSPIEL | Wenn die Schamanin einen Zaubertotenkopf auf ihre Feinde schleudert, entstehen ansehnliche Grafikeffekte.

ÄTSCH | In der Wildnis stoßen Sie regelmäßig auf Truhen, die nur Müll enthalten. Sofern sie nicht explodieren.

auf ein Textfenster stieren. Die Sache ist nur die, dass oftmals geredet wird, obwohl keiner da ist, der reden könnte. Manchmal dringen auch während der Ladebildschirme Monologe aus den Boxen. Das ist, sanft ausgedrückt, ähnlich irritierend wie der Spanier, der große Töne spuckt, obwohl er längst erledigt im Gras liegt – wirklich so passiert.

Hat es in Anbetracht solcher Böcke noch Sinn zu erwähnen, dass der Sound manchmal ganz aussetzt? Tut er jedenfalls. Heilmittel: neu starten. Unter so viel komischen Bugs freut man sich fast, wenn **Loki** mal klassisch abstürzt. Mit der Schamanin zählten wir zwölf Crashs zum Desktop. Zu keinem Zeitpunkt war ein kompletter Reset des Testrechners notwendig, das muss man dem Spiel ehrlich anrechnen.

Vielleicht fragen Sie sich inzwischen, ob es an **Loki** überhaupt irgendwas Gutes gibt. Gibt es: das Inventar. Hier haben sich die Entwickler anscheinend zusammengesetzt zum Brainstorming. Heraus kam eine grandiose Idee. Gefundene Gegenstände landen nicht, wie in Genre-Vertretern üblich, in einem grafischen Inventar, sondern in einer Liste, getrennt durch Überpunkte wie Beine, Torso, Stäbe etc. Das Schwert der Dummheit (ja, das gibt's tatsächlich) würde zum Beispiel unter dem Überbegriff Schwerter aufgeführt. Neue Items sind mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet. Einmal mit dem Mauszeiger drübergefahren, verschwindet das Zeichen, dann kann man die Objekte bei Nichtgefallen mit einem Klick in die Kategorie Kiosk legen, um sie später in einem Schwung beim Händler zu verkaufen. Flott und unkompliziert. Das Inventar mag damit ein bisschen seelenlos wirken, aber es ist wunderbar funktional.

Die restlichen Aspekte der Steuerung verbieten Lob. Gestatten Sie dem Autor ein Schwelgen im Konjunktiv: Schön wäre, ließen sich Gegenstände per Druck auf die „Alt"-Taste anzeigen. Schön wäre, gäbe es einen automatischen Wertevergleich zwischen der Ausrüstung im Inventar und derjenigen, die der Charakter am Leib trägt. Schön wäre, erforderte die Handhabe beim Schmied weniger Klicks, um Waffen auseinanderzubauen. Schön wäre, schlüge der Held nicht gelegentlich ins Leere, obwohl man den Gegner eindeutig im Fadenkreuz hat. Dieses Action-Rollenspiel können Sie auslassen. ❑

MEINE MEINUNG | *Thomas Weiß*

„Loki: Im Bannkreis von Langerweile und spielspaßtötenden Bugs."

Der „Flow" bezeichnet ein Gefühl des rauschhaften Gelingens. Er versetzt den Spieler in „die Zone", wo er, abgeschottet von allen äußeren Sinnesreizen, klickt wie hypnotisiert. Dazu braucht es eine fein justierte, in sämtlichen Details getrimmte Spielmechanik. **Diablo** hat eine solche, streckenweise auch **Titan Quest**. **Loki** nicht. Stattdessen: Stolpersteine, alle naselang. Selbst ohne Bugs käme dieses Action-Rollenspiel nicht in höhere Wertungsregionen, die Monsterklopperei ist einfach zu langweilig. Es fehlen Fähigkeiten, die Spaß machen; eine Story, die zündet; Gegenstände, die zum Sammeln anregen; Stufenanstiege, die man herbeisehnt; Levels, die den Erkundungstrieb wecken. Den zufällig aneinander gefügten Layout-Bauklötzchen geht jegliche Seele ab. Unbegreiflich, dass die Ladebalken für ein dermaßen schlichtes Map-Gerüst eine gefühlte Ewigkeit dauern. Wenn so vieles im Argen liegt, kommt auch das durchdachte Inventar nicht mehr als Rettung. Einige Features funktionieren erst gar nicht, was unverzeihlich ist für ein Produkt, das 50 Euro kostet. Etwa der Mehrspieler-Modus, der im Genre üblicherweise die Weichen für dauerhafte Motivation stellt. Die offizielle Begründung lautet, man habe nicht mit einem solchen Ansturm gerechnet. Sollte das stimmen, löst sich das Problem bald von selbst ...



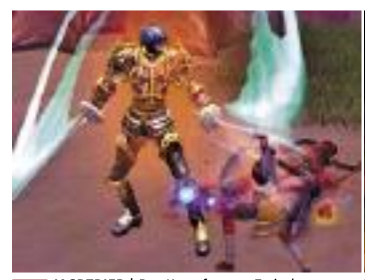
1 **HOLPRIGER START** | Die erste Bug-Hürde (schwarzer Bildschirm) ist genommen, da kann es losgehen. Die aztekische Schamanin startet im Dschungel. Großes Wundern: Die Grafik kommt nicht über den Durchschnitt hinaus, trotzdem ruckelt und zuckelt **Loki** wie im Krampfanfall.



2 **LAUE LEVELS** | Schon kurz nach Spielbeginn manifestiert sich die unangenehme Gewissheit, dass das Level-Layout keine Design-Preise gewinnen wird: Der Zufallsgenerator spuckt austauschbare Maps aus, die keine spannenden Erkundungsreisen zulassen.



3 **TECHNIKMANGEL** | Wie ärgerlich, dass **Loki** wegen seines schlechten Speicher-Managements stellenweise einfriert, während die Gegner auf den Helden einprügeln. Logische Folge: Man liegt im Dreck. Die Bestrafung für den Bildschirmtod ist mild – Neustart am Levelbeginn.



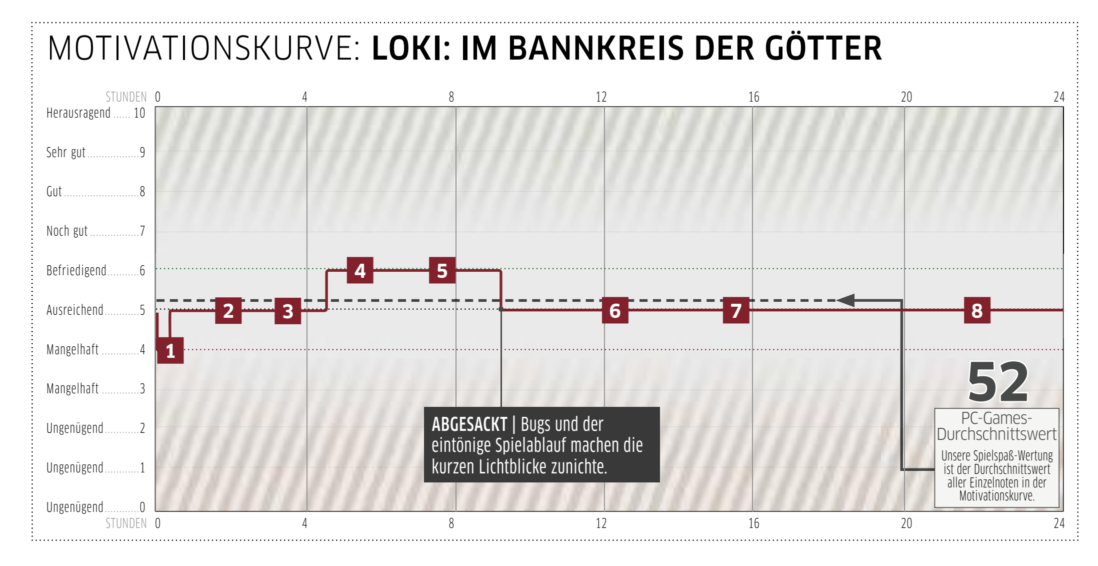
4 **JAGDTRIEB** | Der Kampf gegen Zwischengegner macht Hoffnung auf interessante Beute. Tatsächlich gibt's als Belohnung etliche magische Gegenstände. Kurz flammt die Sammelleidenschaft auf – und verpufft wieder, da die meisten Items wenig Abwechslung bieten.



5 **WIE GEHABT** | Die Quests bewegen sich im üblichen Rahmen, Gefangene befreien, Gebiete durchqueren, Bossgegner besiegen. Hier: ein Schiff anzünden. Der Pfeil auf der Minimap weist stets in Richtung Missionsziel – eine gute Sache, man wäre sonst hoffnungslos verloren.



6 **PROST** | Die Riesenspinne ist eine beeindruckende Erscheinung. Ihr Kampfstil wird dem Aussehen nicht gerecht: Sie schlägt ganz gewöhnlich auf die Spielfigur ein, verschwindet manchmal, um wieder hervorzukrabbeln. Schlüssel zum Sieg: „Binge Drinking" von Heiltränken.



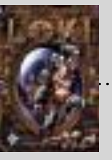


7 **STURE MONSTER** | Die Dungeons sind klein, kantig und gefüllt mit Gegnern, deren KI wenig mehr beherrscht, als auf den Helden loszustürmen. Sie alle lassen sich mit wenigen Klicks erlegen. Kreaturen aus Feuer sind nicht einmal gegen selbiges immun. Ein Magier setzt den Feuerball als Allzweckwaffe ein. Die Monotonie der Charakterfähigkeiten ist hinsichtlich des Genres erschreckend – groß der Wunsch nach Abwechslung.



8 **GESCHAFFT** | Die letzten Levels vermitteln genauso wenig Atmosphäre wie die vorigen. Nach dem Durchspielen ergibt sich die Möglichkeit, im nächsten Schwierigkeitsgrad von vorn zu beginnen. Darauf will man sich nicht mehr einlassen; im Gegenteil überwiegt für den Redakteur die Erleichterung, dass er endlich fertig ist.

LOKI: IM BANNKREIS DER GÖTTER



Ca. € 50,-
1. Juni 2007
USK: Ab 16 Jahren

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Cyanide Studio
Titel vom selben Entwickler: Radsport Manager Pro 2007
Publisher: Crimson Cow
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Der Packungstext verspricht eine „fantastische" Grafik. „Hässlich" und „hardware-hungrig" trifft's eher.
Sound: Gibt es. Erregt aber wenig Aufsehen, von üblen Sprachausgabe-Bugs abgesehen.
Steuerung: Das Inventar ist eine Glanzleistung; beim Rest wurde maßlos geschludert.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperativ, PvP in der Arena, solo oder im Team
Zahl der Spieler: Bis zu sechs Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2500/P4 2,4 GHz, Geforce 6600 GT Radeon X850 XT, 512 MB RAM
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 4600+/Core 2 Duo E6300, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro, 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Blut gibt's reichlich. In den Dungeons liegen Opfer kreativer Folterwerkzeuge. Der Grad an Gewalt ist identisch mit dem von **Diablo 2**.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion mit Update 1
Spielzeit (Std.:Min.): 24:10

Das 64 MB große Update 1 hat einige Fehler beseitigt. Zurück bleiben genug, um die Spielspaß-Wertung ernsthaft zu belasten. Liefe **Loki** reibungslos, wäre eine Wertung im mittleren 60er-Bereich denkbar. Balancing-Feinschliff, Technik-Optimierung und ein eleganterer Level-Zufallsgenerator könnten im besten Fall den Durchbruch zur 70 bewirken. Zum Testzeitpunkt war der Mehrspieler-Modus nicht lauffähig.

PRO UND CONTRA

- ➕ Cleveres Management der Gegenstände in einem herausragend übersichtlichen Inventar
- ➕ Drei Spezialisierungswege pro Charakter
- ➕ Jeder der vier Helden durchläuft eine eigene Kampagne
- ➖ Etliche Bugs trotz Patch
- ➖ Fader, anspruchsloser Spielablauf
- ➖ Story so gut wie nicht existent
- ➖ Unterdurchschnittliche Grafik bei hohen Hardware-Anforderungen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 52

AUF DVD
● VIDEO

TITAN | Im Steinbruch der Zwerge bewacht ein Lava-Golem das Objekt unserer Begierde. Anstatt ihn mühsam niederzukämpfen, kann man auch eine List anwenden und wilde Tiere auf ihn hetzen.

Overlord

Von: Felix Schütz

Innovative Action als parodistisches Fantasy-Spektakel – warum können nicht alle Spiele so erfrischend sein?

Spielen Sie **Overlord** am besten in der Kirche, das verkürzt den Weg zum Beichtstuhl. Denn wem es gelingt, dieses Action-Adventure ohne Gewissensbisse durchzuspielen, besitzt entweder einen Sinn für herrlich schwarzen Humor – oder ist ein total Wahnsinniger. Sie unterjochen armselige Dörfer, richten wehrlose Untergebene hin, löschen ganze Kulturen aus. Sie sind ein Schlächter, ein Overlord – und gleichzeitig Protagonist in einem bodenlos frechen, originellen Computerspiel.

Als ermordeter Finsterling erwachen Sie in Ihrem Grab. Frisch wiedergeboren, müssen Sie Ihren zerstörten dunklen Turm reparieren, an Macht gewinnen und sich für Ihren Tod rächen. Das alles erklärt Ihnen Gnarl, ein gerissener, fieser Gnom. Sofort macht er Sie mit dem wichtigsten Spielelement und der genialen Grundidee von **Overlord** vertraut: Als dunkler Herrscher befehligen Sie sogenannte Schergen – kleine Dämonen, überdreht, sadistisch und treu ergeben. Die Biester sind Ihre wichtigste Waffe, Ihr Werkzeug und Ihre Lebensversicherung. Ein Klick mit der linken Maustaste lässt sie mit einem Affenzahn in Ihre Blickrichtung rasen, Feinde attackieren, Kisten zerstören, Häuser plündern und Ihnen Geschenke bringen. Ein Rechtsklick und die Bande kehrt zu

DIE KENN ICH DOCH!

Overlord versteht sich als Fantasy-Parodie. Ihnen begegnen viele Wesen, die Sie bereits aus Filmen und anderen Spielen kennen.

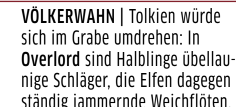


WÜSTENTIER | Gegen Ende des Spiels bekommen Sie es mit Sandwürmern zu tun, die durch Vibration angezogen werden. Hat da jemand **Dune: Der Wüstenplanet** gesagt?



GIFTZWERG | Gnarl, der alte Mentor des Overlords, ist eine zischelnde Mischung aus weisem Yoda (**Star Wars**) und den überdrehten Gremlins aus dem gleichnamigen Film.

ZWILLINGE? | Sie kennen Peter Jacksons Verfilmung von **Der Herr der Ringe**? Dann dürfte Ihnen die Ähnlichkeit zwischen dem Overlord und einem gewissen Sauron aufgefallen sein.



VÖLKERWAHN | Tolkien würde sich im Grabe umdrehen: In **Overlord** sind Halblinge übellaunige Schläger, die Elfen dagegen ständig jammernde Weichflöten.



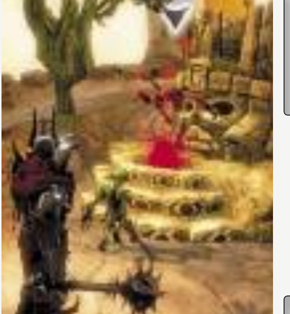
HERRSCHER DER SCHERGEN

Der Overlord kommandiert die Schergen – kleine Dämonen mit reichlich Mordlust, aber auch vielen Talenten. Mit der richtigen Taktik bewahren Sie viele Handlanger vor dem Tod.

SCHIEBEN | Steinblöcke bilden Brücken oder verschließen Löcher – Ihre Diener müssen sich gehörig anstrengen, um solche Brocken an ihren Bestimmungsort zu verfrachten.



HEILEN | Die schwachen blauen Schergen können gefallene Kollegen wiederbeleben. In einer zweiten Angriffswelle agieren sie als „Sanitäter" und „Rettungsschwimmer" im Kampf.



OPFERN | Gehen dem Overlord Mana und Lebenskraft aus, opfert er einige Schergen auf speziellen Altären. Besonders vor Bosskämpfen sollten die Energiereserven am Maximum sein!

STELLUNG | Mit Fahnen lassen sich Schergengruppen strategisch platzieren. Grüne sind dann unsichtbar und fallen dem Gegner in den Rücken, während rote von oben herab Feuerbälle schleudern.

KURBELN | Die meisten Tore sind per Handkurbeln zu bedienen – ein niederer Job, ideal für Ihre Gefolgschaft. Oft ist der Weg dorthin mit kleinen, harmlosen Wegfindungsrätseln gespickt.

AUSRÜSTEN | Kisten voller Waffen und Kleidung sind überall in den Levels verstreut. Die Schergen schnappen sich benötigte Ausrüstung und verbessern so ihre Kampfkraft.



WEG EBNEN | Bis auf die braunen Schergen hat jede Rasse eine Resistenz: Rote Schergen absorbieren Flammen, grüne nehmen Gifte auf und blaue können durch Wasser gehen.

SCHMIEDEN | Schergen lieben den Tod – sogar ihren eigenen. Um die Ausrüstung des Overlords zu verbessern, verbrennen seine Anhänger gleich hordenweise im Schmelzofen.



BOMBEN LEGEN | Mit explodierenden Pflanzen und Bomben sprengt man Hindernisse und Gegneransammlungen. Aber: Man muss den Träger „von Hand" in sein Ziel lenken!

PLÜNDERN | Der Overlord ist faul. Zwar kann er Gold und Tränke auch selbst aufheben, doch praktischer ist es, stattdessen seine Schergen loszuschicken. Sie bergen auch schwer erreichbare Objekte.

Ihnen zurück. Intuitiv, simpel, vor allem aber unverbraucht.

Das erste Gebiet ist ein perfekt in Szene gesetzter Landstrich, so beschaulich und überzeichnet wie ein Postkartenmotiv: Schafe hopsen in meterhohen Luftsprüngen über kreischgrüne Wiesen, das Wasser schimmert wie ein flüssiger Regenbogen. Einen Klick später nimmt Ihr Gefolge die Idylle auseinander: Sie reißen eine Schafsherde, sammeln ihre Lebenskraft auf. Mit der „kaufen" Sie sich neue Schergen an speziellen Portalen hinzu, die überall aus dem Boden wachsen. Mit dieser Lebenskraft Haus zu halten, ist spielentscheidend – gehen Ihnen nämlich die Kreaturen aus, grasen Sie alte Gebiete noch mal ab, was die Spielzeit nur künstlich streckt und mitunter sogar nervt.

Meist finden die Schergen zwar brav ihren Weg, doch gelegentlich bleiben sie an Kanten hängen oder wählen die falsche Abzweigung. Dann übernehmen Sie besser die direkte Kontrolle über die mordende Meute: Hält man linke und rechte Maustaste gedrückt und bewegt die Hand leicht in eine Richtung, düst die Bande genau dorthin los. Derweil lenkt man den Overlord mit den „WASD"-Tasten normal weiter. Das ist anfangs verwirrend und benötigt Einarbeitung; auch reagiert die Maussteuerung nicht immer präzise genug. Einfacher haben es die Besitzer von Xbox360-Controllern: Da das Spiel auch für die Microsoft-Konsole erscheint, ist das Tastenlayout bereits auf ihr Gamepad abgestimmt. Linker Stick für den Overlord, rechter für die Schergen – einen Tick eleganter als mit Maus und Tastatur. Dennoch haben beide Varianten ihre Vor- und Nachteile. Lesen Sie dazu mehr im Kasten auf der nächsten Seite.

Die Levels sind räumlich arg begrenzt. Man stapft auf schmalen Pfaden, kann weder springen noch schwimmen. Dafür sind die Umgebungen aber fantastisch und abwechslungsreich gestaltet: Elbenwälder, zwergische Minen und Brauereien, Schlösser, Kerker, verseuchte Friedhöfe, Sümpfe, Grotten und sogar Wüsten stehen auf der Reiseliste. Wo Sie auch sind, der rabenschwarze parodistische Humor ist allgegenwärtig. Menschen fürchten sich beispielsweise vor Halblingen – vor Hobbits! Die sehen wirklich so aus wie in **Der Herr der Ringe**, sind aber bitterböse. Bewusst lässt das Spiel kein Klischee aus: Wenn etwa die gebeutelten Elben über ihr Schicksal jammern, können sich



MORD IST SEIN HOBBY | Wir erschlagen ein paar Dorfbewohner. Zum Spaß, versteht sich. Das Volk zittert danach vor Angst.



CHAOS | Auf dem Friedhof räumen unsere Schergen unter den Zombie-Horden auf. Unübersichtlich, aber herrlich durchgedreht.



HILFE | Die Schergen haben einen Stein-Riesen angelockt – ein schwerer Kampf, bei dem wir auch selbst die Klinge schwingen.


WORTSPIEL | Der Boss der Zwerge fährt eine Walze mit Flammenwerfer vorne dran. Er nennt sie: Flammenwalze ...


KLAMMERAFFE | Die grünen Schergen klettern am liebsten auf ihre Gegner und hacken dann auf sie ein. Was für ein Spektakel!


BISSIG | Die Seeschlange ertränkt unsere Nichtschwimmer-Schergen. Wie gut, dass die blauen Heiler durch Wasser gehen können!

MAUS & TASTATUR

Eine freie Kamera und belegbare Tasten stehen einer oft unangenehmen Schergenkontrolle gegenüber.



- + Dank frei dreh- und zoombarer Kamera mehr Übersicht, zudem ist man näher am Kampfgeschehen.
- + Zaubersprüche wählt man bequem über die Funktionstasten, Schergen dagegen per Mausrad.
- − Die Schergen direkt zu kontrollieren (beide Maustasten gedrückt halten) erfordert eine ruhige Hand und eine große Mausunterlage.
- − Ohne Analogstick nur eine Laufgeschwindigkeit für den Overlord.

GAMEPAD

Mit einem Gamepad – idealerweise das der Xbox 360 – haben Sie Ihre Schergen immer fest im Griff.



- + Die Schergen-Farben entsprechen denen der vier Tasten.
- + Ein Druck auf den rechten Analogstick wechselt blitzschnell in die Vogelperspektive – ideal für direkte Schergenkontrolle.
- + Kinderleicht: Der linke Stick bewegt den Overlord, der rechte die Schergengruppe. Ein anderes Spielgefühl als mit der Maus!
- − Starre Verfolgerperspektive.
- − Anvisieren oftmals ungenau.

Ihre Schergen ein schadenfrohes Kichern nicht verkneifen. Dickes Lob: Die deutsche Sprachausgabe erhält den bissigen Humor!

Sie beenden das Spiel als fieser Tyrann oder als geläuterter Gutmensch. Es gibt mehrere Endsequenzen; welche Sie sehen, bestimmt ein Moralsystem, das Ihre Durchtriebenheit misst: Erschlagen Sie Unschuldige, werden Sie böser. Helfen Sie stattdessen Bedürftigen, macht das Ihre Weste nicht nur sauber, sondern rein. Selten lässt Ihnen das Spiel die Wahl, einen Auftrag auf zwei Weisen zu lösen – zum Beispiel dringend benötigte Nahrungsmittel einzubehalten, anstatt sie abzugeben. Solche Freiheiten hätten wir uns häufiger gewünscht!

Mit der Zeit wird auch der dunkle Turm wieder aufgebaut, das schaltet neue Räume frei. Gegen bare Münze kaufen Sie Verschönerungen wie einen größeren Thron oder Wächterstatuen. Optische Gags, zum Schmunzeln erdacht – spielerisch haben sie aber keinerlei Auswirkungen. Eine Ausnahme ist der Schmelzofen, wo Sie Schergen zu neuen Rüstungen und Waffen verarbeiten. Eine Idee, die kaum etwas bringt: Die Auswahl an Items ist limitiert und die Schergenkosten sind viel zu hoch, um das Aufwerten einer Waffe zu rechtfertigen. Hier wird wichtiges Potenzial verschenkt. Klasse ist jedoch die Wahl Ihrer Braut: Sie entscheiden sich zwischen einer tussihaften Ordnungstante und einem lüsternen Gothic-Vamp. Solche Momente sind so cool, man möchte das Spiel fest an sich drücken.

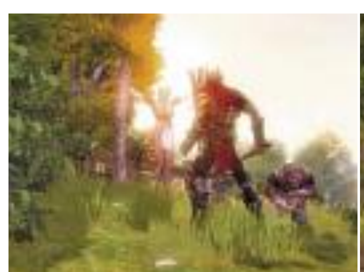
Mehr Rollenspielelemente hätten Overlord aber grundsätzlich gutgetan, denn im Prinzip machen Sie Stunde um Stunde immer das Gleiche: Ihre Schergen auf Gegner und Hindernisse hetzen, zwischendrin schicken Sie mal einen Axthieb oder Feuerball hinterher. Ein wenig Spielwürze bringen die vier Schergen-Typen: Die roten Schergen schleudern etwa Feuerbälle, daher platziert man sie besser per Sammelpunkt auf einer höheren Ebene. Dort sind sie geschützt und haben höhere Trefferquoten. Insgesamt ist das Spiel aber zu leicht: Den Kämpfen mangelt es an Herausforderung, da die Gegner-KI keine Tricks auf Lager hat. Auch den Rätseln fehlt es an Biss. Selten erwartet man von Ihnen mehr, als Schergen zu einem Schalter zu lenken. Dennoch: Wo es dem innovativen (!) Gameplay an Abwechslung mangelt, sorgen fiese Gags und eine tolle Inszenierung für diabolischen Spielspaß. Kaufen! ❑


SCHAMLOS | Den Entwicklern ist kein Fantasy-Klischee heilig. Selbst die Einhörner haben sie zu fleischfressenden Bluthörnern umfunktioniert.

MEINE MEINUNG | Felix Schütz

„Warum ist niemand früher darauf gekommen!?“

Ich bin kein netter Mensch und brauche daher auch keine Spiele, um böse zu sein. Doch in Overlord konnte ich mich nicht zurückhalten: Obwohl ich die Wahl hatte, fackelte ich das Heiligtum der Elben ab, löschte ihre Rasse aus, raubte Jungfrauen, brannte mit der sexhungrigen Schwester meiner Braut durch und knüppelte reihenweise Unschuldige zusammen. Ja, ich war dermaßen böse, vermutlich hätte mich selbst Sauron um Zurückhaltung gebeten. Ich gebe den Triumph Studios die Schuld für mein Verhalten: Ich kenne die Entwickler nicht, finde sie aber genial. Haarsträubende Ideen, verpackt in bissigem Humor und untendrunter die Schergen als innovative Spielidee – so etwas gibt es einfach viel zu selten! Dass Overlord keine Traumwertung von mir bekommt, liegt eben daran, dass es zu wenig aus seinen spielerischen Möglichkeiten macht: Ich will mehr Quests, mehr Abwechslung, mehr Items, mehr Rätsel! Kurz: Ich will ein Overlord 2.



1 **OPFERGABE** | Die bösen Taten zeigen Erfolg: Wir haben den Bewohnern des Dörfchens Rauschingen derart übel mitgespielt, dass sie uns eine Jungfrau anbieten (die selbst behauptet, gar keine mehr zu sein). Konsequenterweise rauben wir uns gleich zehn Frauen als Hofsklavinnen.



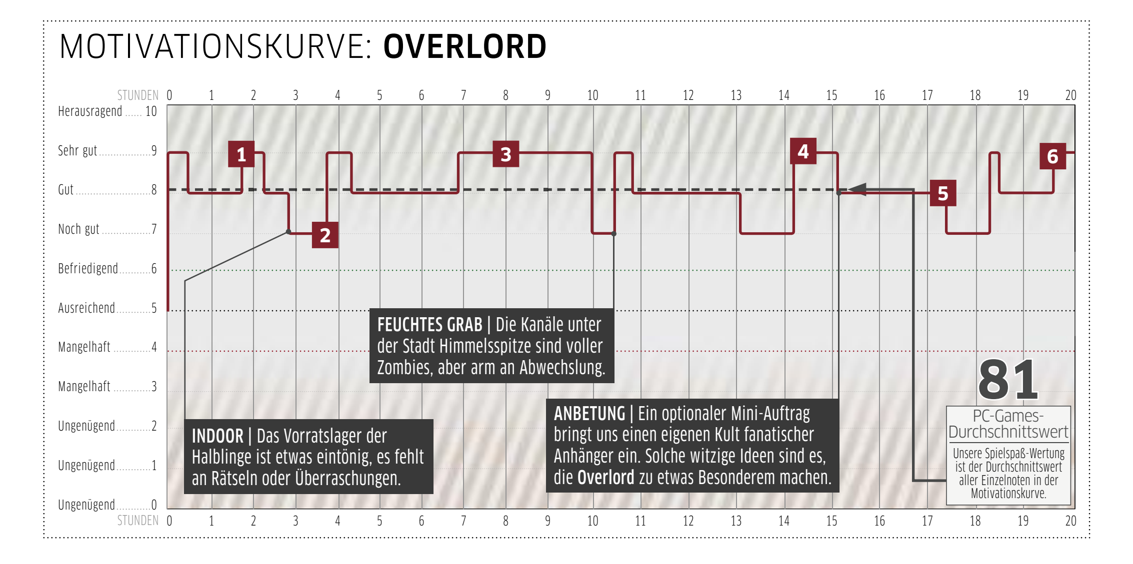
2 **AUFBAU** | Dank der roten Schergen ergattern wir unseren ersten Schmelzofen. Nun können wir in unserem Turm erste Rüstungen und Waffen schmieden, mit Schergen werten wir dazu ihre Statuswerte auf. Ein schönes Erfolgserlebnis, auch wenn die Herausforderung eigentlich keine ist.



3 **ERLÖSER** | Nach der Idylle in Rauschingen bietet der finstere Dunkelwald genau die richtige Abwechslung. Optisch genial umgesetzt: Der Elbenkönig ist mit einem korrumpierten Baum verwachsen – die Quelle des Unheils. Ein atmosphärischer, motivierender Spielabschnitt!



4 **SEUCHENHERD** | Action und Puzzles verkommen langsam zur Routine: Auf Friedhöfen und in Kanälen der verfluchten Stadt Himmelsspitze mähen wir reihenweise Zombies nieder. Dafür entschädigt die herrlich böse Handlung: Wir erforschen ein exotisches Bordell und angeln uns ein heiße neue Braut. Ihre anständige Schwester setzen wir einfach vor die Tür ...



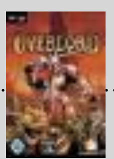


5 **ABNUTZUNG** | Das Zwergengebiet setzt auf viele Indoor-Levels. Wir erforschen Stollen, Minen und eine Bierbrauerei mit gemischten Gefühlen: Es fehlt einfach an Abwechslung, auch wenn man mit Belohnungen wie Gold und einem neuen Schmelzofen überschüttet wird.



6 **TAPETENWECHSEL** | Gerade als wir dachten, die Entwickler hätten ihr Pulver verschossen, zaubern sie das kurze, aber coole Wüstengebiet aus dem Ärmel. Zwischen Sandwürmern und Banditenlagern genießen wir vor allem die optische Abwechslung – und tanken so Motivation für das Finale!

OVERLORD



Ca. € 45,-
29. Juni 2007
USK: Ab 16 Jahren

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Triumph Studios
Titel vom selben Entwickler: Age of Wonders | Age of Wonders 2
Publisher: Codemasters
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Große Klasse! Fantastisches Design und technisch absolut zeitgemäß, vor allem die Wassereffekte und plastischen Texturen begeistern. Der comichafte Stil passt prima zur augenzwinkernden Grundidee.
Sound: Teils gute, teils mäßige Sprachausgabe. Unaufdringliche und gerade deshalb tolle orchestrale Musik.
Steuerung: Gewöhnungsbedürftig. Sie steuern den Helden und die Schergen gleichzeitig. Gamepad und Maus haben Vor- und Nachteile, gehen aber insgesamt gut von der Hand.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei Modi für Spiele gegeneinander, ein kooperativer Survival-Modus
Zahl der Spieler: 2 Spieler pro Partie

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2500+, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6300, 1 GB RAM, Radeon X1950 Pro

JUGENDEIGNUNG

Overlord ist eine schwarzhumorige Fantasy-Parodie und belohnt den Spieler für amoralische Taten (etwa das Entführen von Jungfrauen oder das Töten Unschuldiger). Es fließt kein Blut, die Darstellung von Gewalt ist comichaft, die Charaktere sind krass überzeichnet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Code
Spielzeit (Std.:Min.): 19:30

Die Testversion entspricht bis auf belanglose Details dem Verkaufsprodukt. Der Einzelspielermodus stürzte zwei Mal ab, lief ansonsten aber anstandslos. Da zum Redaktionsschluss noch keine Spielserver online waren, verzichten wir noch auf einen Mehrspielertest. Wir liefern ihn ab Anfang Juli auf pcgames.de nach.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastische, farbenfrohe Grafik
- ➕ Genial: Monster als Mini-Armee
- ➕ Gelungene, schwarzhumorige Parodie von Fantasy-Klischees
- ➕ Nettes Moralsystem mit mehreren Endsequenzen
- ➖ Schergen direkt zu steuern, artet häufig in Arbeit aus
- ➖ Leicht eintönig: Kämpfe und Rätsel

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind.



BITTE EINSTEIGEN | Die Passagiere sind sehr genügsam, niemand nimmt eine Verspätung krumm.



Marvel Trading Card Game

Dass Spider-Man gerade wieder auf der Leinwand turnt, könnte dem **Marvel Trading Card Game** helfen, ins Bewusstsein des Publikums zu dringen. Dort zu bleiben, das ist die nächste Schwierigkeit. Denn wer nichts von Trading Cards versteht, auf den wirkt dieses Spiel bestenfalls abschreckend.

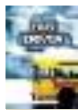
Die Benutzerführung ist ein entsetzlicher Wirrwarr aus Kästen, Tasten, Feldern; und das Erschließen der Regeln geht aller Wahrscheinlichkeit nach mit einem rauchenden Hirn einher. Die schmucklose Präsentation macht es nicht einfacher, bei der Sache zu bleiben.

Für jene, die Trading Cards schon lange kapieren, sieht die Sache anders aus – denen bietet Marvel einen ordentlichen digitalen Spielplatz. Die Einzelspieler-Kampagne erleben Sie entweder aus Sicht der Helden oder der Schurken, die, klar, aus dem Marvel-Universum stammen: X-Men, die Fantastischen Vier, Dr. Doom, Hulk, Magneto und wie sie alle heißen, sie sind dabei. Zwischendurch rücken Grafiken mit Texteinblendung ins Bild, um eine Geschichte zu erzählen – es bleibt beim Versuch. Werte wie Spannung, Dramatik und Witz gurken im unteren Bereich der Qualitätsskala herum. Nicht einmal zu einer Sprachausgabe hat es gereicht, einzig Musik mit theatralischen Melodien tönt ohne Unterlass. Dass man sie ausschalten kann, ist als positiv zu registrieren.

Im Mehrspielermodus breitet das **Marvel Trading Card Game** seine Qualitäten aus: Übers Internet finden Kartenspieler rasch Gleichgesinnte. Der Kampf gegen den Computer wird indessen schnell langweilig. Trading Cards sind eine Lebenseinstellung, die unter Interessierten Gefühle der Zusammengehörigkeit weckt – einsam am PC Sitzende haben nicht lange Freude, zu trostlos ist die Umsetzung eines komplexen Regelwerks ausgefallen. (tw) ❑

FAZIT Die fade Präsentation macht es für Anfänger schwer, Begeisterung zu empfinden.

KONAMI | 30.5.2007 | USK OHNE | CA. € 40,-



Bus Driver

Das Ziel ist simpel: Sie bugsieren einen behäbigen Klotz durch ein perfektes Utopia für den Herrn Verkehrsminister. Keine Drängler, keine Raser, keine Staus – aber auch keine Fußgänger oder Zweiradfahrer. Weder Stress noch Herausforderung, **Bus Driver** ist spielgewordene Gemütlichkeit. Grafik und Sound an aktuellen Standards zu messen, entspräche einem Rennen zwischen Linienbus und Porsche. Nach rund zwei Stunden Spieldauer ist das Vergnügen vorbei, alle 30 Szenarien sind gemeistert, jeder Bus gesteuert (fe) ❑

FAZIT **Bus Driver** heißt, einfach mal einen Gang zurückzuschalten – haben die Entwickler auch gemacht. Es ist langweilig. Aber auf eine sehr sympathische Art.

SCS SOFTWARE | MÄRZ 2007 | USK OHNE | CA. € 25,-



UFO

Extraterrestrials

Der tschechische **Ufo**-Sprössling widmet sich Taktik-Metzeleien mit diversen Aliens: Von fliegendem Geschirr bis zu allerlei insektenartigem Getier will der Menschen-Kolonie Esparanza an die Haut. In der Theorie rüsten Sie Ihre Basis auf, statten Ihre Bodentruppen, Flug- und Fahrzeuge aus und erforschen fleißig weitere Technologien. Das Spielkonzept des Runden-Strategiemixes krankt dabei an schwacher Technik und einer erschreckend sterilen und unzugänglichen Benutzer(ent)führung. Wer hier beide Augen zudrückt, verzweifelt spätestens bei den öden Karten und den zahlreichen – allzu irdischen – Bugs. Für Unkundige besonders haarig: Ein Tutorial fehlt. (bur) ❑

FAZIT Wenn Sie kein versierter **Ufo**-Fan sind, greifen Sie zu **Star Wolves 2**.

CHAOS CONCEPT | 29.6.2007 | USK NOCH NICHT GEPRÜFT | CA. € 20,-



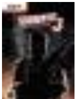
ORIGINALGETREU | Fans der Comicserie dürfen sich auf Zwischensequenzen freuen, die im typischen Marvel-Look die Hintergrundgeschichte erzählen.



LUST ODER FRUST | Der Ausrüstungsbildschirm für Ihre Truppen ist nicht der hübscheste, erfüllt jedoch seinen Zweck. Statuswerte und Inventar lassen sich bequem einsehen.



STURZGEFAHR | Mit dem Moped durch Madrid. Die grausige Steuerung führt dazu, dass man regelmäßig auf die Nase fällt.



TORRENTE 3

The Protector

Fäkalhumor ist Geschmackssache – und **Torrente 3** schmeckt fahl. Der furzende, fluchende und übergewichtige Cop, dessen Lenkung Ihnen hier in den Schoß fällt, lässt keine Identifizierung zu. Auch das Gestöpsel aus frei befahrbarer Stadt, Minispielen und Autoklau bringt kein bisschen Spielspaß. Drittklässler können über Derbheiten der menschlichen Verdauung vielleicht noch lachen. Zu blöd, dass **Torrente 3** keine Jugendfreigabe hat. Wobei: Dieses Spiel ist so mies, dass man auch Erwachsene davor schützen sollte. Nehmen Sie also Abstand. Großen. (tw) ❑

FAZIT Lassen Sie uns Feuer mit Feuer bekämpfen und Klartext schreiben: **Torrente 3** ist zum Kotzen.

VIRGIN PLAY | 2.5.2007 |
USK 18 | CA. € 30,-



Isabell Werth Reitsport

Dressur, Vielseitigkeit und Springen. In diesen drei Disziplinen starten Sie im grafisch hübschen **Isabell Werth Reitsport** eine Reitsportkarriere. Nachdem Sie einen Reiter erstellt haben, durchlaufen Sie je ein Tutorial, damit Sie sich nicht beim ersten Wettkampf alle Rippen brechen. Um auf den Pferden das Gleichgewicht zu halten, bedarf es eines anspruchsvollen Balance-Aktes. Und wenn Sie im falschen Moment abspringen oder Tempo machen, hagelt es Strafpunkte, etwa beim Dressurreiten. Dort bestimmt die Streifzeit, ob man zum richtigen Zeitpunkt die richtige Taste drückt. Da kommt es auf gutes Timing an. (web) ❑

FAZIT Ein für Pferdefreunde interessantes Spiel, das aber durch seinen hohen Schwierigkeitsgrad stark fordert.

FROGSTER | 26.4.2007 |
USK OHNE | CA. € 30,-



KNIFFLIG | Während des Sprungs heißt es, das Gleichgewicht zu halten. Solange der Pfeil im grünen Bereich ist, bleiben Sie im Sattel. Andernfalls stürzt der Reiter ab.


URKNALL | Der Gegner lässt sein Kraftwerk unbewacht – gleich liegt seine Produktion brach.



Arena Wars Reloaded

Keine zehn Minuten dauert es, dann haben wohl selbst blutige Anfänger **Arena Wars Reloaded** geistig durchstiegen. Doch um das Remake des bereits vor rund drei Jahren hochmotivierenden, rasanten Echtzeit-Strategiespiels wirklich perfekt zu beherrschen, bedarf es Köpfchen, Reaktionsvermögen und reichlich Erfahrung.

Die Grundstrukturen des Spiels beschränken sich auf das Wesentliche: lediglich sechs Vehikel-Typen, keinerlei Aufbauphase, überschaubare Karten und statt Ressourcen ein begrenztes Budget, das Ihnen wieder gutgeschrieben wird, falls Sie Einheiten verlieren. Strategische Würze bringen dann viele Details ins Spiel: Sie balgen sich mit den Kontrahenten um herumliegende Items, Raketentürme und Upgrade-Gebäude, setzen als Sekundärziel das feindliche Kraftwerk außer Gefecht oder nutzen gekonnt die Spezialaktionen der Fahrzeuge.

Zwar reduzierten die Entwickler die Geschwindigkeit einen Tick gegenüber der ursprünglichen Spielfassung. Trotzdem fetzen Sie vom Start weg in den eher von Ego-Shootern bekannten Spielmodi Bombing Run, Double Domination und Capture the Flag in Kämpfen eins gegen eins bis vier gegen vier regelrecht durch die „Arenen" – auf LAN-Partys genügt für acht Mann übrigens eine einzige CD. Einigeln funktioniert hier nicht: Sie müssen dem Gegner zuvorkommen und ihn austricksen – die Einheiten und Items kontern sich teilweise gegenseitig aus – können aber Ihrerseits unmöglich alles absichern.

Gegenüber dem Vorgänger wartet der **Reloaded**-Teil mit überarbeiteter Grafik, zusätzlichen Karten, ein paar mehr Gebäuden und weiteren kleinen Verbesserungen auf. Wieder mit an Bord ist die amüsante Sprach- und Videoübertragung, mit der Sie Ihren Widersacher dann auf Wunsch sogar beobachten, genauso, wie Sie Ihre Schlachten aufzeichnen können.

Einzelkämpfer treten in mehreren Turnieren gegen Computergegner mit fein abgestuften Schwierigkeitsgraden und unterschiedlichen Spielweisen an. Das volle Potenzial entfaltet **Arena Wars Reloaded** allerdings im Mehrspielerbetrieb, wobei Sie auch hier als zusätzliche Verstärkung auf die klugen Bots zurückgreifen können. Für Online-Spieler interessant sind die umfangreichen Spiel-Statistiken, die obligatorische Freundesliste und Chatfunktionen. Ambitionierte Ligaspieler freuen sich über die integrierten ESL-Liga-Funktionen. Ganz komfortabel starten Sie sogar per Knopfdruck ein gewertetes Ligaspiel. (as) ❑

FAZIT Keine Aufbauphase, kleine Karten – ein vom Start weg superschnelles, wirklich faszinierendes Strategiespiel, prädestiniert für Mehrspielerpartien.

DTP | 22.06.2007 |
USK 12 | CA. € 20,-


ARTILLERIE | Zum Feuern bockt sich unsere inzwischen verbesserte Kanone extra auf.


ABGEFANGEN | Wir haben einen der neuen Raketentürme (rechts am Rand zu sehen) besetzt und stoppen damit den feindlichen Flaggenträger.



Black Buccaneer

Seit **Fluch der Karibik** sind Piraten wieder voll im Trend. Kein Wunder also, dass fortan Freibeuter-Spiele en masse auf den Markt gespült wurden. **Black Buccaneer** aus dem Hause 10tacle ist der nächste Kandidat. In der Rolle von Francis Blade stranden Sie auf einer Insel. Diese beherbergt einen sagenumwobenen Schatz. Ihr Schiff ist nach einem Unwetter manövrierunfähig. Deshalb machen Sie sich nicht nur auf die Suche nach unendlichem Reichtum, sondern auch nach Ersatzteilen. Diese sind auf dem Eiland verteilt. Auf Ihrem Weg über das einsame Fleckchen Land treffen Sie auf einfache und öde Rätsel und Kämpfe. Die Denkaufgaben umfassen lediglich das Betätigen von Schaltern oder Verschieben von Kisten. Ihre Gegner beschränken sich auf Affen, Gorillas und einfältige Piraten. Mit der Zeit lernt der Held Kombos, mit denen Sie den Augenklappenträgern immer besser einheizen. Per Tastendruck verwandelt sich Francis zudem in den Black Buccaneer, einen muskulösen Super-Piraten, und verkloppt seine Feinde noch effektiver. Dazu brauchen Sie jedoch Energie, die Ihre Kontrahenten verlieren. Diese ist ferner nötig, um zu speichern oder sich wieder ins Leben zurückholen zu lassen. (web) ❏

FAZIT Grafisch ist der Titel zwar ansprechend, spielerisch überzeugt er aber keineswegs. Nur für wahre Piraten-Fans interessant.

10TACLE | 16.5.2007 |
USK 12 | CA. € 20,-





VORSICHT | Die normalen Affen sind keine große Herausforderung. Gorillas dagegen machen viel Schaden und schleudern Geschosse auf Sie. Schnelle Kombos führen aber rasch zum Ziel.



DOOF | Die feindlichen Piraten verhalten sich ziemlich stupide und greifen Sie oft nicht an oder bleiben an Hindernissen hängen. Im Kampf stellen sie sich ebenfalls nicht geschickt an.



PIRATES OF THE CARIBBEAN:
Am Ende der Welt

Rechtzeitig zum Kinostart von **Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt** lockt Disney Fans von Captain Jack Sparrow und Co. mit dem gleichnamigen Spiel vor den Bildschirm. Sie erleben die Geschichte der Vorlage grob nach und schlüpfen dabei in die Haut der Hauptcharaktere Jack Sparrow, Will Turner und Elizabeth Swann. Den Großteil der Spielzeit machen Kämpfe gegen unterschiedliche Widersacher aus, seien es die Schergen Davy Jones‘ oder englische Soldaten. Mit verschiedenen Kombos vermöbeln Sie die Schurken und benutzen Spezialgegenstände. Vor allem Pistolen und Granaten erleichtern Ihnen das Leben. Ihre Kontrahenten gehen jedoch ungeschickt vor, sodass die Action-Einlagen nicht wirklich fordern. Drücken Sie schnell genug die drei Tasten für Kampfaktionen, sind auch mehrere Rivalen zugleich kein Problem. Ebenso stellen die Rätseleinlagen keine Herausforderung dar, da Ihnen das Spiel anzeigt, wann Sie an einem Gegenstand nutzen können. Interaktive Zwischensequenzen haben die Entwickler hingegen passend implementiert und lockern Zwischensequenzen und Kämpfe damit auf.

Ärgerlich für Fans: Die Charaktere wurden nicht von den Original-Synchronsprechern vertont. So wirken die ersten Spielminuten ein wenig befremdlich. Der Soundtrack stammt dagegen direkt aus den Filmen, es kommt echte **Fluch der Karibik**-Stimmung auf. Grafisch sieht man **Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt** eindeutig an, dass es gleichzeitig für die Playstation 2 entwickelt wurde. Die Charaktere und Texturen sind detailarm. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, da Sie Ihren Charakter mit den Pfeiltasten durch die Levels lenken. Außerdem lässt sich die Kamera nicht verändern. (web) ❏

FAZIT Nicht sonderlich herausfordernd, aber vor allem für Fans der Filme ein spaßiges Spiel.

DISNEY | 22.5.2007 |
USK 12 | CA. € 30,-





▲ **HAUDEGEN** | Im Kampf gegen mehr als zwei Kontrahenten sind wirkungsvolle Kombos wichtig. Die zwei verschiedenen Angriffsarten allein (leichter und schwerer Schlag) reichen dann nicht aus, um siegreich aus der Schlacht hervorzugehen.

▶ **HUNGER** | Um sich nach Treffern zu heilen, benötigen Sie Hähnchen (links oben). Diesen Spezialgegenstand finden Sie bei besiegten Feinden oder in Kisten. Richtiges Haushalten ist entscheidend, da Sie sonst schnell das Zeitliche segnen.





▲ **JUMP & RUN** | Sam erlernt im Garten hinterm Haus neue Tricks, um beim Hunde-Wettbewerb ordentlich zu punkten und das Preisgeld für Frauchen zu gewinnen. Sie will damit ihre vom Großvater geerbte Bleibe vor dem Zwangsverkauf retten.

▶ **ER WILL DOCH NUR SPIELEN** | Wenn es bei der Hunde-Show auch eine Disziplin „Möbel-Zerstören" gäbe, hätte der Dalmatiner gute Chancen auf den Sieg.



Die Sims Tiergeschichten

Alice steht kurz vor dem Ruin. Sie kann die Raten ihres Hauses nicht bezahlen und Erzfeindin Diana De Botteku, die das Anwesen kaufen will, wartet schon vor der Tür. Ihre letzte Chance ist es, mit ihrem Dalmatiner Sam den Hundeparcours zu gewinnen und das Preisgeld abzustauben, um wieder ein sorgenfreies Leben zu führen.

Das Vollpreisspiel liefert jungen Spielern zwei spaßige Geschichten. Sie vermitteln das typische **Die Sims**-Spielgefühl, das durch Dialoge der Sims untereinander sowie zahlreiche Zwischensequenzen liebevoll in Szene gesetzt wird. Die Story ist leicht nachvollziehbar. Um sie voranzutreiben und damit Belohnungen einzuheimsen, ist es Ihre Aufgabe, Schritt für Schritt Ziele zu erfüllen. Das ist einfach und nach je drei Spielstunden schon vorbei. Danach tummeln Sie sich in einem freien Spielmodus.

Nach jedem Handlungskapitel (pro Sim-Tag etwa eines) wird die Entwicklung des Tages noch einmal in Bildern zusammengefasst – völlig überflüssig für den Spieler. Und um auch das letzte Fünkchen Anspruch aus **Die Sims Tiergeschichten** zu entfernen, funktioniert die Bedürfniserfüllung der Sims automatisch per Tastenkürzel. Zudem haben sie zwar Wünsche, deren Befriedigung Vorteile bringt, aber im Gegensatz zum richtigen **Die Sims 2** keine Ängste – die würden das Spiel wohl nur unnötig verkomplizieren. Das Spieltempo ist bequem. Sie stehen nie unter Druck und haben tagelang Zeit, um ein Ziel, beispielsweise „zum Kleiderschrank gehen und sich umziehen", bis ins Detail zu planen und wohl überlegt auszuführen. (dk) ❑

FAZIT Besitzen Sie **Die Sims 2**, kaufen Sie sich besser das Add-on **Haustiere** für die Hälfte des Preises.

MAXIS | 21.6.2007 |
USK OHNE | CA. € 40,-

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

DIE 100 BESTEN PC-SPIELE

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen nur Spiele auf, die während der vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele, die regelmäßig Updates/Add-ons erhalten). Abwertungen für Spiele gibt es lediglich im Falle eines echten Nachtests, den wir zum Beispiel aufgrund eines Patches gemacht haben. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Hinweis: Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an.

Die Ruhmeshalle „Best of PC Games" ist eine Auswahl an wichtigen Spielen seit Bestehen der PC Games (1992). Dort präsentieren wir hervorragende Produkte, die für ihr Genre oder die gesamte Branche durch bestimmte Technik- oder Spielinnovationen einen Meilenstein darstellten. Für die Aufnahme in die Liste ist nicht allein die Wertung ausschlaggebend. Sie selbst dürfen jeden Monat per Abstimmung auf pcgames.de mit entscheiden, welche Spiele dort hingehören. Genaueres dazu finden Sie in dem Extrakasten unter der Ruhmeshalle auf Seite 116. ❑

Strategiespiele





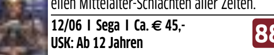
Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeit-Strategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 I Activision I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
91



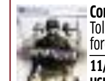


Codename: Panzers - Phase Two
Flotte Gefechte im Zweiten Weltkrieg, aufgeteilt in drei spannende Kampagnen.
09/05 I CDV I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
89

Schlacht um Mittelerde 2
Genialer Mix aus schnellem Aufbauspiel und taktischem Risiko-Modus.
04/06 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
91



Medieval 2: Total War
Die schönsten und eindrucksvollsten virtuellen Mittelalter-Schlachten aller Zeiten.
12/06 I Sega I Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
88



Company of Heroes
Tolle Mischung aus aufregender Story und fordernden Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 I THQ I Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
90



Paraworld
Führen Sie Dinosaurier als taktische Einheiten über detaillierte Schlachtfelder.
10/06 I Sunflowers I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
88

Civilization 4
Zivilisationsepos von Sid Meier mit tollem Spieldesign und hoher Langzeitmotivation.
01/06 I 2k Games Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
90



Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen, spielstarke Infanterie und Offiziere.
07/06 I Deep Silver I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
87



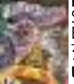
Age of Empires 3
Der schönste Teil der Age-Reihe, garniert mit vielen Völkern, jedoch schwacher Story.
12/05 I Microsoft I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
89

Earth 2160 V. 1.3.
Klassische Strategie- oder Ego-Ansicht, Earth 2160 bietet beides in opulenter Grafik.
10/05 I Zuxxez I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
87

Aufbauspiele & WiSims



Die Sims 2
Getreu dem Motto: „Nichts ist so spannend wie das Leben". Geniale Simulation.
10/04 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90



Rollercoaster Tycoon 3
Stampfen Sie einen Freizeitpark aus dem Boden und erleben Sie alles in 3D.
12/04 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ab 6 Jahren
86

Port Royale 2
Spannende Seekämpfe und intelligente Gegner in wuseliger Karibik-Umgebung.
06/04 I Ascaron I Ca. € 10,-
USK: Ab 6 Jahren
89



Black & White 2
Sie lenken die Geschicke Ihres Volkes entweder als guter oder böser Gott.
11/05 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Anno 1701
Witzige Computergegner versüßen die grafisch eindrucksvolle Inselbesiedlung.
12/06 I Sunflowers I Ca. € 40,-
USK: Ab 6 Jahren
86



Caesar 4
Antike Aufbauserie mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexer Wirtschaft.
11/06 I Vivendi Universal I Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
82

Fußball Manager 07
Anfangs von Bugs gebeutelt, dank Patches jedoch sehr gut spielbare Simulation.
12/06 I Electronic Arts I Ca. € 40,
USK: Ohne Altersbeschränkung
86



Die Siedler 2 DNG
Wunderschöne Wuseloptik und klassisches Spielgefühl. Die Kampagne schwächelt.
10/06 I Ubisoft I Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
82

The Movies
Erschaffen Sie Ihr eigenes Filmimperium und drehen Sie Kinokassenschlager.
01/06 I Activision I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
86

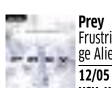


X3: Reunion
Dank mehrerer Patches lässt sich endlich unbeschwert ein Weltraumimperium gründen.
01/06 I Deep Silver I Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
80

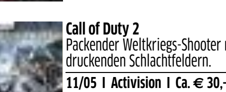
Ego- und Taktik-Shooter



Half-Life 2
Bisher der beste Ego-Shooter aller Zeiten. Rund 20 Stunden Hochspannung!
12/04 I Vivendi Universal I Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
96



Prey
Frustrierter Indianer kämpft gegen schleimige Aliens, um seine Freundin zu befreien.
12/05 I Take 2 I Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87



Call of Duty 2
Packender Weltkriegs-Shooter mit beeindruckenden Schlachtfeldern.
11/05 I Activision I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
91

Vietcong 2
Taktisch angehauchter Ego-Shooter mit intensiver Atmosphäre.
04/06 I Take 2 I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
85

S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl
Die perfekte Shooter-Action in einer beklemmend realistischen Umgebung.
11/05 I THQ I Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

Ghost Recon Advanced Warfighter
Der anspruchsvolle Taktik-Shooter schickt das Ghost-Team nach Mexiko.
01/07 I Ubisoft I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
84

Rainbow Six: Vegas
Optisch beeindruckender Taktik-Shooter vor ungewöhnlicher Kulisse. Viva Las Vegas!
01/06 I Ubisoft I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Serious Sam 2
Ballern, bis der Arzt kommt! Flacher, aber spaßiger Ego-Shooter der humorigen Art.
07/06 I Take 2 I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
84

F.E.A.R. (dt.)
In Sachen Grusel nahezu unerreicht: Der Ego-Shooter ist nichts für schwache Nerven.
12/05 I Vivendi Universal I Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Commandos: Strike Force
3D-Ableger der bekannten Strategie-Serie: Intelligente Taktik gepaart mit Action.
04/06 I Eidos I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Mehrspieler-Shooter



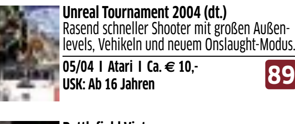
Counter-Strike Source
Kleine Karten, keine Fahrzeuge – der Shooter fasziniert mit taktischer Finesse.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 28,-
USK: Ab 16 Jahren
92

Joint Operations: Typhoon Rising
Beeindruckendes Massenschlachtspektakel mit mehr als 100 Spielern gleichzeitig.
08/04 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
85



Battlefield 2
Packende Massenschlachten im modernen Szenario. Die Stadtkämpfe sind erste Sahne.
08/05 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Red Orchestra
Der direkte Konkurrent für Day of Defeat Source, allerdings mit vielen Fahrzeugen.
12/06 I Frogster I Ca. € 16,-
USK: Ab 16 Jahren
83



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
89

Star Wars: Battlefront 2
Neue Schlachten und Einheiten. Nun sind sogar die Leinwandhelden spielbar.
06/06 I Activision I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
83

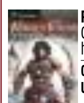
Battlefield Vietnam
Atmosphärisch: Die grüne Hölle mit fiesen Fallen, Hubschraubern und 70er-Jahre-Musik.
05/04 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
88

Day of Defeat Source
Der taktisch anspruchsvolle Zweite-Weltkrieg-Shooter mit zeitgemäßer Grafik.
01/06 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Battlefield 2142
Die Zukunftsvariante der Battlefield-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
87

Star Wars Battlefront
Kinoatmosphäre pur: Hier nehmen Sie an den großen Krieg der Sterne-Schlachten teil.
12/04 I Activision I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
82

Action-Adventures



Prince of Persia: Warrior Within
Grafische Spitzenklasse, satte Action und hohen Anspruch bietet Teil 2 der Serie.
01/05 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
88

Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden **Angel of Darkness** endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
86

Splinter Cell: Chaos Theory
Teil 3 des Schleichspiels wartet mit schöner Grafik und fesselnden Missionen auf.
05/05 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
86



Psychonauts
Irre Charaktere, irre Story. Ein wahnsinnig gutes Spiel, nicht nur für Freaks.
03/06 | THQ | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
85



Prince of Persia: The Two Thrones
Dank des Dr.-Jekyll-artigen Protagonisten abwechslungsreicher als der Vorgänger.
02/06 | Ubisoft | Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Infernal
Ein gefallener Engel lässt sich vom Teufel bekehren. Skurril, aber irgendwie schön.
04/07 | Eidos | Ca. € 40,-
Keine Jugendfreigabe
84



Hitman: Blood Money
Der vorerst letzte Teil der Profikillerkarriere des Hitmans. Blutig, aber gut.
07/06 | Eidos | Ca. € 30,-
Keine Jugendfreigabe
84

Lego Star Wars 2
Spielen Sie die klassische **Star Wars**-Trilogie mit putzigen Lego-Männlein nach.
11/06 | Activision | Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
83

Gun
Western-Shooter mit Durchschnittsgrafik, aber unvergesslichem Flair.
01/06 | Activision | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83



Knights of the Temple 2
Templer Paul de Raque kämpft in Nordeuropa gegen Monsterhorden und Fieslinge.
12/05 | Atari | Ca. € 14,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Rollenspiele/Action-Rollenspiele

Knights of the Old Republic 2
Entscheiden Sie sich in diesem epischen Abenteuer für das Gute oder das Böse.
04/05 | Activision | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
90

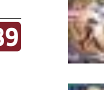
The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Retten Sie das Fantasy-Reich Cyrodiil vor den Heerscharen der Hölle.
05/06 | Take 2 | Ca. € 25,-
USK: Ab 12 Jahren
89

Vampire: Bloodlines
Erleben Sie als blutsaugender Vampir spannende Missionen.
02/05 | Activision | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
88

Neverwinter Nights 2
Taktische Kämpfe, eine spannende Geschichte und das **D&D**-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
87

Dungeon Siege 2
Schnelle Action und partybasierende Kämpfe in einer schönen Welt.
10/05 | Microsoft | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
86

Titan Quest
Kämpfen Sie sich in der Antike durch Horden von mythologischen Kreaturen.
08/06 | THQ | Ca. € 25,-
USK: Ab 12 Jahren
85



Sacred
Ein Dämon sorgt in Ancaria für Unruhe. Gebieten Sie ihm Einhalt!
12/04 | Ascaron | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

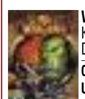
Jade Empire: Special Edition
Erleben Sie eine dramatische Geschichte im antiken China.
04/07 | Take 2 | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
84

The Fall Reloaded
Spannende Missionen und taktische Kämpfe in einer postapokalyptischen Welt.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83



Two Worlds
Ihre Schwester wurde von einer finsteren Sekte entführt. Retten Sie sie!
07/07 | Zuxxez | Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
82

Online-Rollenspiele



World of Warcraft
Können acht Millionen **WoW**-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Vivendi Universal | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
94



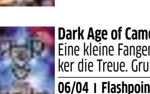
Guild Wars
Flotte Stufenanstiege, faire PvP-Kämpfe – ein gebührenfreies Konzept, das funktioniert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
90

Guild Wars Factions
Neue Welt, neue Skills, neue Klassen, neue PvP-Regeln – die Rechnung geht auf.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
86

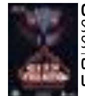
Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Turbines Versuch an der Lizenz: ein Erfolg.
04/07 | Codemasters | Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Guild Wars Nightfall
Fühlt sich über weite Strecken an wie ein Solo-Rollenspiel. Und das Gefühl ist gut.
07/07 | Flashpoint | Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
84

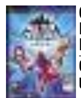
Everquest 2
Die Patches erwiesen sich als Segen: **EQ 2** reifte zum hervorragenden MMORPG.
02/05 | Ubisoft | Ca. e 10,-
USK: Ab 12 Jahren
83



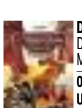
Dark Age of Camelot
Eine kleine Fangemeinde hält diesem Klassiker die Treue. Grund: das PvP-System.
06/04 | Flashpoint | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
80



City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Der Rest bleibt gleich.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
78



City of Heroes
Das Superhelden-Ambiente ist erfrischend. Die Missionen bieten bloß Durchschnitt.
04/05 | Flashpoint | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
75



Dungeons & Dragons Online: Stormreach
Das komplexe **D&D**-Regelwerk in einem MMORPG – ein Segen für Fans.
06/06 | Codemasters | Ca. € 50,-
USK: Ab 12 Jahren
72

Adventures



Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
12/05 | Deep Silver | Ca. € 35,-
USK: Ab 6 Jahren
85





Ankh
Gute Gags, faire Rätsel, klasse Sprecher – das Ägypten-Abenteuer macht fast alles richtig.
11/05 | Bhv | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
85



Ankh: Herz des Osiris
Die Fortsetzung der Wüstenknobelei knüpft in jeder Hinsicht an den tollen Vorgänger an.
07/06 | Bhv | Ca. € 35,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84





The Westerner
Coole Charaktere und ein frisches Szenario machen das 3D-Adventure zum Geheimtipp.
04/04 | Crimson Cow/Dtp | Ca. € 5,-
USK: Ab 6 Jahren
83



Dreamfall: The Longest Journey
Grafik und Musik sind im Genre unerreicht. Kaum Rätsel, aber eine dramatische Story.
10/06 | Dtp | Ca. € 25,-
USK: Ab 12 Jahren
82

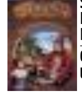
Sam & Max: Season 1
Sechs brüllkomische Episoden zum Sparpreis. Gibt's derzeit nur auf Englisch über Internet.
07/07 | Telltale Games/Gametap | Ca. € 26,-
USK: Nicht geprüft
81



Clever & Smart: A Movie Adventure
Schön umgesetzte Comic-Vorlage mit viel Humor und zwei spielbaren Charakteren.
12/04 | Crimson Cow | Ca. € 10,-
USK: Ab 6 Jahren
81

The Moment of Silence
Düstere Zukunftsvision mit intelligenter Handlung. Die Steuerung erfordert Geduld.
11/04 | Dtp | Ca. € 18,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
81

Myst 5: End of Ages
Der Abschluss der **Myst**-Reihe motiviert mit guter Storypräsentation und toller 3D-Grafik.
01/07 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

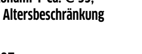


Simon the Sorcerer 4
Bissiger Frontalangriff auf Fantasy-Klischees. Netter Humor, aber atmosphärisch schwach.
01/07 | RTL Enterprises | Ca. € 45,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Sportspiele



Pro Evolution Soccer 6
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/06 | Konami | Ca. € 35,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90



NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90



NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

Madden NFL 07
Die NFL-Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88



Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 35,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86



RTL Skispringen 2007
Offizielle Weltcup-Schanzen und eine intuitive Steuerung fesseln an den PC.
01/07 | RTL | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
82

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
81

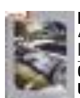
32nd Americas Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt aber an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Ski Alpin Racing 2007
Abfahrt, Slalom und Super-G mit motivierendem Karrieremodus.
01/07 | RTL | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80



Top Spin 2
Der Karrieremodus stolpert aufgrund einiger Fehler. Dennoch ein tolles Tenniserlebnis.
02/07 | Dtp | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

Rennspiele



NFS Most Wanted
40 Stunden Spielspaß und stilvolle Grafik lassen Rennspielerherzen höher schlagen.
01/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
90



DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89



GT Legends
Umfangreicher Karrieremodus gepaart mit hervorragender Fahrphysik machen Laune.
11/05 | Atari | Ca. € 16,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

Need for Speed Underground 2
Mehr Tuning als im ersten Teil begeistert, ebenso die abwechslungsreichen Rennmodi.
01/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

Colin McRae Dirt
Dreck, Schmutz, Offroad – das neue **Colin McRae** in gewohnter Topform.
07/07 | Codemasters | Ca. € 55,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88



GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 45,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
87

Race: The WTCC Game
Einsteigerfreundliche Simulation der **GTR 2**-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86



Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84



Juiced
Die Hatz nach Repsekt-Punkten fesselt, Features wie Wetten machen Spaß.
07/05 | THQ | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84



World Racing 2
130 Rennen im Karrieremodus, riesiger Fuhrpark – Langzeitmotivation ist sicher.
11/05 | Atari | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
83

BEST OF PC GAMES

Hier finden Sie jeden Monat die Klassiker aufgelistet, die in Ihrem Regal stehen sollten. Das Beste: Sie stimmen mit ab, welches Spiel einen Platz in der Ruhmeshalle verdient.

Spiel	Genre	Entwickler	Test	Kommentar
Age of Empires	Strategiespiel	Ensemble Studios	11/97	Der Beginn einer grandiosen Echtzeit-Strategie-Serie.
Anno 1602	Aufbauspiel	Max-Design	05/98	Ein kleines Programmierteam aus Österreich erschuf **Anno**.
Baldur's Gate 2: Die Schatten von Amn	Rollenspiel	Bioware	11/00	Von vielen Rollenspielfans bis auf den heutigen Tag innig geliebt.
Battlefield 1942	Mehrspieler-Shooter	Dice	11/02	Der Mehrspieler-Shooter schlug förmlich ein wie eine Bombe.
C&C: Der Tiberiumkonflikt	Strategiespiel	Westwood	09/95	Der Tiberiumkonflikt war richtungsweisend für das Strategie-Genre.
Civilization 2	Aufbauspiel	Microprose	05/96	Sorgte für durchwachte Nächte: „Nur noch einen Zug machen."
Counter-Strike (dt.)	Mehrspieler-Shooter	Valve	02/01	Trotz seines Alters immer noch der beliebteste Mehrspieler-Shooter.
Dark Project: Der Meisterdieb	Taktik-Shooter	Looking Glass Studios	02/99	Meisterdieb Garrett erfand quasi das Sub-Genre der Schleich-Shooter.
Deus Ex	Taktik-Shooter	Ion Storm	08/00	Warren Spector hob damit ein wahres Kultspiel aus der Taufe.
Diablo	Action-Rollenspiel	Blizzard	02/97	Blizzards erster Meilenstein im Action-Adventure-Genre.
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/00	Größer, besser, bunter. Die deutsche Version bot jedoch seltsame Namen.
Die Siedler 2	Aufbauspiel	Blue Byte	06/96	Wuseln, bis der Arzt kommt. Die Pixelmännchen wurden Stars.
Die Sims	Aufbauspiel	Maxis	10/00	Warum nicht einfach das Leben selbst simulieren? Großartiges Spiel.
Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04	Eine wahre Geldmaschine – dank unzähliger Erweiterungen.
GTA Vice City	Action-Adventure	Rockstar North	07/03	Die riesige Spielwelt mit unzähligen Möglichkeiten war der Knaller.
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	Valve	12/98	Erster Auftritt von Mr. Freeman, ungemein spannend bis heute.
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	12/04	Freeman die Zweite, in Edelgrafik und mit neuartiger Physik-Engine.
Need for Speed Underground	Rennspiel	EA Black Box	01/05	Babes, Autos und wüste Straßenrennen – ein echter Rausch.
Rebel Assault	Actionspiel	Lucasarts	01/94	Sorgte für einen hohen Abverkauf von CD-ROM-Laufwerken.
Sim City 2000	Aufbauspiel	Maxis	03/94	Städte planen und kleine Orte zu Metropolen ausbauen – Sucht pur.
Starcraft	Strategiespiel	Blizzard	06/98	Führte in Korea einen neuen Volkssport ein: E-Sport.
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	01/97	Der erste Auftritt der kessen Archäologin sorgte für offene Münder.
Warcraft 2: Tides of Darkness	Strategiespiel	Blizzard	02/96	Großartiges Strategie-Spektakel zwischen Horde und Allianz.
Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategiespiel	Blizzard	08/02	Fantastische Rendervideos, eine packende Story, coole Einheiten.
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	07/05	Online-Rollenspiele waren quasi über Nacht salonfähig.

IHRE STIMME ZÄHLT - WÄHLEN SIE MIT!

Unsere Ruhmeshalle „Best of PC Games" soll noch wachsen – helfen Sie uns dabei.

Die von uns ausgewählten Klassiker spiegeln nur einen Teil der wichtigsten Spiele aller Zeiten wider. Daher stellen wir Ihnen jeden Monat einen neuen Kandidaten vor, den Sie in die Bestenliste hineinwählen dürfen. In dieser Ausgabe beginnen wir mit **System Shock**, das in der PC Games 11/94 satte 94 % absahnte. Wenn Sie **System Shock** in der Ruhmeshalle platzieren möchten, nehmen Sie an der entsprechenden Umfrage teil, die wir jeweils zum Erscheinungstag der aktuellen Ausgabe starten.

Hinweis: Die Umfrage finden Sie auf **pcgames.de**, Stichwort „Best of PC Games".


System Shock

MIXED GENRES

Budget-Tests

mit der Originalwertung

ACTION

Hidden & Dangerous 2

CA. € 8,- | TEST IN AUSGABE 12/03

Der Titel bezeichnet den Spezialtrupp, den man lenkt. Besser würde er für die Gegner passen, die aus ihrer Deckung heraus mit unerhörter Zielgenauigkeit feuern. Wer hier den Zweiten Weltkrieg gewinnen will, braucht eine Engelsgeduld, wird aber belohnt. (tw)

GREENPEPPER | 15.5.2007 | USK AB 16 JAHREN **79**

SPIELESAMMLUNG



Gold Games 9

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 12/06

Zehn Spiele bekommen Sie mit dieser vergünstigten Sammlung. Darunter finden sich einige Highlights: **Die Siedler: Das Erbe der Könige** und **Codename: Panzers – Phase One** erfreuen Strategen, während Action-Spieler sich mit **Splinter Cell: Chaos Theory** und **Conflict: Vietnam** beschäftigen. Eine weitere Perle erwartet Sie mit dem schweren, aber rasanten **Prince of Persia: Warrior Within**. Diesen famosen Werken stehen die Rollenspiele **Beyond Divinity** und **A Bard's Tale** sowie das Adventure **CSI** entgegen. Drei Titel, auf die man durchaus verzichten könnte. (web)

RONDOMEDIA | 30.5.2007 | USK AB 16 JAHREN **85**

ACTION



Prince of Persia: The Two Thrones

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 02/06

Er hüpft, hangelt und hechtet. Manchmal rastet er auch aus. Die Rede ist vom Prinzen, der sich im dritten Teil an ausgewählten Stellen zum Fiesling mit großer Kampfkraft verwandelt. Der Rest ist wie gehabt: Leveldesign, Grafik, Sound – zum Staunen. (tw)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.6.2007 | USK AB 16 JAHREN **85**

STRATEGIE



Railroad Tycoon 3

CA. € 8,- | TEST IN AUSGABE 11/03

Dass Bahnfahren nicht in permanente „Verzögert sich voraussichtlich …“-Ansagen ausarten muss, zeigen Sie Hartmut Mehdorn mit **Railroad Tycoon 3**. Die Logistik- und Schienenorganisation ist für Fortgeschrittene wie Anfänger sehr empfehlenswert. (bur)

GREENPEPPER | 15.5.2007 | USK OHNE **87**

SIMULATION



Silent Hunter 3 Gold-Edition

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 05/05

Für viele Freizeitkommandanten ist **Silent Hunter 3** immer noch die beste U-Boot-Simulation auf dem Markt – zumindest wenn man die neuesten Patches und einige Fan-Mods aufgespielt hat. Das bietet Rondomedia nun im Komplettpaket für nur 20 Euro. Die beiden ebenfalls im Lieferumfang enthaltenen „Add-ons“ sind zwar nicht mehr als aus dem Netz zusammengeklaubte Mods und Mini-Erweiterungen, allerdings machen sie aus **Silent Hunter 3** erst ein vollständiges Spiel. So ist die Periskop-Optik naturgetreuer und in den Häfen sind endlich mehr Schiffe unterwegs. (oh)

RONDOMEDIA | 20.5.2007 | USK AB 12 JAHREN **80**

STRATEGIE



Stronghold 2 Deluxe

CA. € 25,- | TEST IN AUSGABE 06/05

Anders als in der Normalversion führen Sie einen Kreuzzug durch Europa, haben mehr Karten für den Kingmaker- und Mehrspielermodus, drei neue Gegner und sieben historische Burgen. Ritter, die mit kleinen Fehlern leben können, greifen zu. (as)

TAKE 2 | 23.5.2007 | USK AB 12 JAHREN **75**

ACTION



Tactical Ops

CA. € 7,- | TEST IN AUSGABE 09/02

Tactical Ops ist eine Art **Counter-Strike** in **Unreal**-Engine: Es sieht zwar besser aus, spielt sich aber nicht so sauber wie das Original. Und inzwischen ist der Optikvorteil durch **CS: Source** dahin. Vielleicht haben Sie ja einen kleinen Rechner daheim … (tw)

GREENPEPPER | 15.5.2007 | USK AB 16 JAHREN **82**

STRATEGIE



Spellforce Gold

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 01/04

Mit **Spellforce** erhalten Sie einen stimmigen Mix aus Rollen- und Echtzeitstrategiespiel. Immer wieder treffen Sie auf Ihrem Weg durch das Reich Nortander auf NPCs, die Aufgaben bereithalten. So sammeln Sie Erfahrungpunkte und verbessern die Fähigkeiten Ihres Helden. Auf der anderen Seite ist strategisches Kalkül gefragt: Sie bauen Gebäude, heben Truppen aus und führen sie in die Schlacht. Für 10 Euro erhalten Sie in der Gold-Edition das Hauptspiel **Spellforce: The Order of Dawn** und das Add-on **Spellforce: Breath of Winter**. Das sorgt für jede Menge Spielzeit. (web)

JOWOOD | 8.6.2007 | USK AB 12 JAHREN **90**

PRAXIS

KOMPLETTLÖSUNGEN | MODS | TUNING-TIPPS

TOP-THEMEN

MOD DES MONATS: HALF-LIFE 2: INFILTRATION



NUR FÜR SIE | Kehren Sie in der Rolle von Gordon Freeman zurück nach City 17, wo die bösen Combine die Bevölkerung mittels Computerchips versklaven wollen. Erleben Sie eine packende Einzelspieler-Geschichte mit Zwischensequenzen in Comicoptik.

TIPPS: TWO WORLDS



◀ **HILFESTELLUNG** | Mit unseren Tipps zum Rollenspiel **Two Worlds** sind Erfolgserlebnisse garantiert.

▼ **SPANNUNG** | Um Sie auf **Starcraft 2** einzustimmen, versorgen wir Sie mit coolen Mods für den Vorgänger. Erleben Sie frische, spannende Kampagnen.

MOD SPECIAL: DIE BESTEN STARCRAFT-MODS



DVD-HIGHLIGHTS

Mods zu Top-Spielen:

- Half-Life 2
- Starcraft
- The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Titan Quest: Immortal Throne

Tools:

- Adobe Reader 7.0
- Direct X 9.0c
- Forcewareunlock
- Microsoft.NET Framework v.2.0
- Win Optimizer Platinum 3

Extras:

- PDF der Komplettlösung zu **Splinter Cell**

ONLINE-SPECIALS

Praxisthemen auf pcgames.de

Besuchen Sie unsere Webseite: Wir liefern online eine Sammlung hilfreicher Artikel aus dem Praxis-Bereich.

Weblinks:

http://www.pcgames.de/?article_id=572302
Die Sims 2: Die Vier Jahreszeiten: Tipps-Sammlung

http://www.pcgames.de/?article_id=602957
Das Remake des Rollenspiel-Klassikers für **Dungeon Siege: The Ultima 6 Project**

http://www.pcgames.de/?article_id=601769
Max Payne 2-Modifikation **Street Fighter Revelations**

TWO WORLDS (1.3)

Talente und Klassen

Von: Diana Kulow

Mit unseren Tipps erschaffen Sie einen Meister aller Kampf- und Abenteuerkünste.

Erfolg besteht darin, dass man genau die Fähigkeiten hat, die im Moment gefragt sind", wusste schon Henry Ford. Das heißt aber nicht, dass Sie einen speerschwingenden Berserker-Meuchel-Nekromanten brauchen, um sich in Antaloor durchzuschlagen. Konzentrieren Sie sich auf eine Spielart und bilden Sie die dazu benötigten Fertigkeiten aus.

Unsere exemplarischen Klassenguides auf dieser Seite zeigen Ihnen den Nutzen einzelner Skills für Ihre Spielweise. Für einen Kämpfer oder Magier sind ganz unterschiedliche Fertigkeiten von Bedeutung.

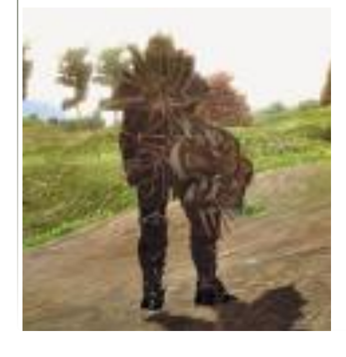
Wie nützlich ein Skill im Allgemeinen ist, lesen Sie auf den folgenden Seiten in unserem detaillierten Skillguide mit allen Werten und Anforderungen.

Damit Ihr Held am Ende mächtig was auf dem Kasten hat, nutzen Sie Fortbildungsmöglichkeiten. Die am Anfang grau hinterlegten Fähigkeiten erlernen Sie zunächst bei einem Mentor, ehe Sie sie ausbauen. Die nützlichen Lehrer, etwa für die Nahkampfspezialaktionen, sind über ganz Antaloor verstreut und oft schwer zu finden. Wir haben daher für Sie (mit Erfolg!) nach den unerlässlichen Trainern gefahndet.

Es gibt passive (-) und aktive (+) Skills. Aktive Fertigkeiten, die Sie per Tastendruck auslösen, befinden sich in der Hotkey-Leiste. Passive Talente, zum Beispiel das Blocken, wenden Sie automatisch an. ❑

BARBAR

Die draufgängerischen Krieger sind bis zum kleinen Zeh gepanzert und bis an die Zähne bewaffnet. Sie schlagen sich unnachgiebig mit starker Hand durch Gegnerhorden, ohne je zu ermüden.



Standhaft soll ein Barbar sein – und kräftig seine Hiebe. Bauen Sie Nahkampffähigkeiten aus. Setzen Sie dabei vor allem auf direkte Angriffe wie Berserker und Starke Hand, die viel Schaden machen. Vergessen Sie dabei aber nicht den eigenen Schutz.

Bevorzugte Parameter
Stärke
Lebenskraft

Bedeutende Skills
Berserker
Blocken
Starke Hand
Stabilität
Powerschlag
Kopfstoß

MAGIER

Die Adepten der magischen Künste verstehen sich – wer hätte das gedacht?! – ausgezeichnet auf die Anwendung mächtiger Zauber. Nicht nur weniger effektiv, auch weniger wirkungsvoll verteidigen sie sich mit ihrem Zauberstab im Nahkampf.

Ein Magier beherrscht die Magieschulen. Er trägt eine Robe und ist somit nur leicht geschützt. Daher empfehlen wir Ihnen, zuerst die Fertigkeit Steinhaut auszubauen. Falls es zum Nahkampf kommt, kann die tödliche Pirouette, die mehrere Gegner auf einmal trifft, dem findigen Zauberkünstler das Leben retten. Kann Ihr Magier Schlösser knacken, gelangt er schnell an seltene Gegenstände wie Magiekarten.



Bevorzugte Parameter
Lebenskraft
Willenskraft

Bedeutende Skills
Magieschulen
Schlösser knacken
Alchemie
Tödliche Pirouette
Steinhaut

SCHWERTTÄNZER

Ob als Taschendieb oder Überlebenskünstler auf allen Gebieten, der aufmerksame Alleskönner ist in den Städten und unter Leuten zu Hause.

Im Nahkampf trumpft der Schwerttänzer mit geschickten Tricks auf, um die Kampfausrüstung seiner Widersacher zu lädieren. Gleichzeitig ist er Meister darin, seine Gegner zu täuschen. Wenn er die Möglichkeit hat, bevorzugt er es, sich von hinten an seine Opfer heranzuschleichen, um sie schnell und unbemerkt per Todesstreich zur letzten Ruhe zu betten oder sie einfach nur zu bestehlen.

Bevorzugte Parameter
Geschicklichkeit

Bedeutende Skills
Doppelklinge
Kritischer Treffer
Defensivkampf
Klinge brechen
Schild entziehen
Todesstreich
Täuschungsmanöver
Fieser Trick
Schleichen
Taschendiebstahl



JÄGER

Die Wildnis und ihre Gefahren sind dem zurückgezogen lebenden Einzelgänger gut bekannt. Auf seinen Streifzügen bleibt er meist im Verborgenen und weicht direkten Konfrontationen aus.

Im Umgang mit Fernwaffen ist der Jäger so erfahren wie kein anderer. Bauen Sie die Skills aus, die ein Bogenschütze braucht. Kommt dem Weidmann ein Biest zu nahe, stellt er Fallen und zieht sich zurück, um dann erneut seinen Bogen zu zücken.

Bevorzugte Parameter
Stärke

Bedeutende Skills
Schleichen
Reiten
Fallen stellen
Verbrennen
Schnelles Zielen



Präzisionsschuss
Multipfeil
Entwaffnender Pfeil
Blendpfeil
Powerschuss

ERFAHRUNG

Sie benötigen Erfahrungspunkte (XP), um eine Stufe aufzusteigen und die Skills Ihres Charakters auszubauen. Vor allem durch das Töten von Monstern sammeln Sie XP. Wie viele, entnehmen Sie der Liste.

Gegner	XP
Bandit	21
Buckel-Reaper	14
Dämon	28
Eisbär	17
Felsdrache	20
Felsgolem	23
Feuerskelett	24
Gamma-Ork	22
Geist (Zwerg)	10
Ghoul	21
Gigant	21
Gletscher-Ork	17
Golem (Metall)	21
Grauer Wolf	4
Grizzlybär	17
Grom	10
Grom-Geist	10
Grom-Schamane	10
Höllenkrieger	31
Höllenlord	27
Höllenmeister	21
Junger Grom	8
Kalitari	14
Lavadrache	31
Miamat	26
Morgenstern-Reaper	17
Morgo	17
Mumie	23
Nekromant	25
Octogron	31
Octogron-Schamane	31
Oger	23
Ork	24
Reaper	10
Riesen Trachidis	28
Riesenspinne	21
Riesenwespe	10
Scapulari	21
Scapulari-Schamane	21
Schwarzbär	10
Silberwolf	7
Sinn	17
Skelett	7
Skelettmeister	17
Skorpion	21
Tiergeist (Bär)	12
Tiergeist (Wildschwein)	8
Tiergeist (Wolf)	4
Tiergeist (Wyvern)	25
Toter Ritter	21
Trachidis	28
Trachidis-Schamane	28
Untoter Bär	14
Untoter Wolf	8
Varn	23
Varn-Schamane	23
Weißer Wolf	10
Wildschwein	5
Wolf	4
Wüstendrache	28
Wüstendrache (klein)	22
Wyvern	13
Zombie	7
Zombie-Golem	25
Zwerg	10
Zyklop	26

SEELENMEISTER

Diese Nichtspielercharaktere (NPCs) sind Ihre Rettung, wenn Sie sich mal „verskillt“ haben.

Sie stellen gerade fest, dass Sie Talent- und Parameterpunkte unpassend verteilt haben, weil Sie sich einfach zu spät für eine Spielweise entschieden haben? Jetzt hilft Ihnen ein sogenannter Seelenmeister. Verloren geglaubte Skillpunkte tauschen Sie bei ihm gegen Gold ein. Er entfernt einige bereits verwendete Punkte aus zufällig ausgewählten Skills, sodass Sie diese neu verteilen können.

In den drei größten Städten in Antaloor treffen Sie je einen NPC mit dieser Fähigkeit: in Tharbakin, Cathalon und Qudinar. Sie erkennen ihn an seiner Magierkluft.

MAGIE

Im Gegensatz zu anderen Skills besitzen Magiefähigkeiten statt zehn je 15 Stufen. Mit deren Ausbau steigen Sie vom Lehrling zum Großmeister auf.

Es gibt fünf Magieschulen, von denen Feuer- und Luftmagie bereits ausbaufähig sind. Die anderen drei schalten Sie frei, indem Sie einen Magietrainer aufsuchen. Erd- und Wassermagie erlernen Sie etwa in Tharbakin oder Cathalon, Nekromantie bei einem Zauberer in Rovant.

Um Zauber anzuwenden, benötigen Sie Magiekarten, die Sie in Truhen oder bei Händlern für Zaubermittel finden. Wenn Sie mehrere Karten übereinanderlegen, werden die Zauber mächtiger. Zusätzlich steigern seltene Booster-Karten die Werte.



REITEN (-)

Level	Schaden
1	+20 %
2	+40 %
3	+60 %
4	+80 %
5	+100 %
6	+120 %
7	+140 %
8	+160 %
9	+180 %
10	+200 %

Nutzen:
Gering. Reiten bereitet generell Probleme. Kämpfe vom Pferd sind besonders schwer zu führen. Steigen Sie ab und sparen Sie sich den Ausbau dieser Fertigkeit.
Lehrer:
Der Skill ist von Anfang an freigeschaltet.





SCHLEICHEN (+)

Level	Wahrnehmungsreichweite
1	70 %
2	65 %
3	60 %
4	55 %
5	50 %
6	45 %
7	40 %
8	35 %
9	30 %
10	25 %

Nutzen:
Mittel. In Kombination mit Taschendiebstahl ist eine hohe Ausbaustufe nicht nötig. Zusammen mit dem Todesstreich ist sie aber durchaus sinnvoll.
Lehrer:
Der Skill ist von Anfang an freigeschaltet.





SCHWIMMEN (-)

Level	Geschwindigkeit
1	10 %
2	20 %
3	30 %
4	40 %
5	50 %
6	60 %
7	70 %
8	80 %
9	90 %
10	100 %

Nutzen:
Gering. Es gibt nur wenige Gewässer in der Spielwelt. Daher schwimmen Sie nur selten.
Lehrer:
Der Skill ist von Anfang an freigeschaltet.



FALLENSTELLEN (+)

Level	Schaden	Zeitdauer
1	+30	2 Sek.
2	+60	4 Sek.
3	+90	6 Sek.
4	+120	8 Sek.
5	+150	10 Sek.
6	+180	12 Sek.
7	+210	14 Sek.
8	+240	16 Sek.
9	+270	18 Sek.
10	+300	20 Sek.

Nutzen:
Mittel. Für Fernkämpfer, die einen direkten Nahkampf vermeiden wollen, bietet sich das Fallenstellen an.
Voraussetzung:
Falle im Inventar
Lehrer:
Der Skill ist von Anfang an freigeschaltet.



SCHLÖSSER KNACKEN (-)

Level	Primitives Schloss	Einfaches Schloss	Normales Schloss	Verstärktes Schloss
1	40 %	20 %	10 %	5 %
2	60 %	40 %	20 %	10 %
3	70 %	60 %	40 %	20 %
4	75 %	70 %	60 %	40 %
5	80 %	75 %	70 %	60 %
6	85 %	80 %	75 %	70 %
7	90 %	85 %	80 %	75 %
8	95 %	90 %	85 %	80 %
9	98 %	95 %	90 %	85 %
10	99 %	98 %	95 %	90 %

Level	Schwieriges Schloss	Kompliziertes Schloss	Master Schloss
1	2 %	1 %	0 %
2	5 %	2 %	1 %
3	10 %	5 %	2 %
4	20 %	10 %	5 %
5	40 %	20 %	10 %
6	60 %	40 %	20 %
7	70 %	60 %	40 %
8	75 %	70 %	60 %
9	80 %	75 %	70 %
10	85 %	80 %	75 %

Nutzen:
Hoch. Gut verschlossene Kisten bergen bessere Gegenstände (nach Zufall).
Voraussetzung:
Dietrich im Inventar.
Lehrer:
Der Skill ist von Anfang an freigeschaltet.





TASCHENDIEBSTAHL (+)

Level	Erfolgsaussicht	Anzahl Gegenstände
1	30 %	1 bis 2
2	40 %	1 bis 2
3	50 %	1 bis 3
4	60 %	2 bis 3
5	70 %	2 bis 3
6	80 %	2 bis 4
7	90 %	2 bis 4
8	100 %	3 bis 4
9	110 %	3 bis 5
10	120 %	3 bis 5

Nutzen:
Gering. Bei hoher Ausbaustufe stibitzen Sie zwar stets erfolgreich, doch die Ausbeute ist mau.
Voraussetzung:
Schleichmodus
Lehrer:
Etwas südlich zwischen Augensee und Pferdefarm.



KRITISCHER TREFFER (-)

Level	Chance	Schaden
1	2 %	400 %
2	3 %	450 %
3	5 %	500 %
4	6 %	500 %
5	7 %	500 %
6	8 %	500 %
7	10 %	500 %
8	11 %	500 %
9	12 %	500 %
10	13 %	500 %

Nutzen:
Mittel. Der Schaden, den der Feind bei einem erfolgreichen Treffer erleidet, ist sehr hoch. Die Chance, dass Sie diesen zufügen, ist allerdings gering.
Lehrer:
Der Skill ist von Anfang an freigeschaltet.



BLOCKEN (-)

Level	Chance (mit Schild 20)	Chance (mit Schild 99)	Chance (mit Schild 135)
1	15 %	32 %	38 %
2	22 %	42 %	48 %
3	27 %	49 %	55 %
4	32 %	54 %	60 %
5	36 %	59 %	65 %
6	39 %	63 %	68 %
7	43 %	66 %	71 %
8	46 %	68 %	73 %
9	48 %	70 %	75 %
10	50 %	72 %	77 %

Nutzen:
Hoch. Vor allem mit guten Schilden.
Voraussetzung:
Schild in der linken Hand.
Lehrer:
Der Skill ist von Anfang an freigeschaltet.



STEINHAUT (-)

Level	Schutz
1	+10
2	+20
3	+50
4	+70
5	+90
6	+120
7	+150
8	+180
9	+210
10	+240

Nutzen:
Hoch. Der Rüstungsschutz wird noch mal aufpoliert. Ganz besonders nützlich ist die Fertigkeit für Klassen, die nur unzureichend gepanzert sind, etwa Magier.
Lehrer:
In Rovant.



BERSERKER (+)

Level	Schaden
1	+40 %
2	+80 %
3	+120 %
4	+160 %
5	+200 %
6	+240 %
7	+280 %
8	+320 %
9	+360 %
10	+400 %

Nutzen:
Hoch. Der Extraschaden ist nicht zu verachten. Allerdings ist die eigene Abwehr reduziert.
Lehrer:
In Cathalon oder beim Außenposten der Bruderschaft.



STABILITÄT (-)

Level	Chance
1	5 %
2	10 %
3	15 %
4	20 %
5	25 %
6	30 %
7	35 %
8	40 %
9	45 %
10	50 %

Nutzen:
Gering. Auch ohne das Ausbauen des Skills werden Sie selten niedergeschlagen. Er lohnt sich nur für Nahkämpfer.
Lehrer:
In Cathalon.



POWERSCHLAG (-)

Level	Chance
1	4 %
2	8 %
3	12 %
4	16 %
5	20 %
6	24 %
7	28 %
8	32 %
9	36 %
10	40 %

Nutzen:
Mittel. Der Gegner wird schwer getroffen und niedergeschlagen; im geringen Ausbau nur sehr selten.
Lehrer:
In Cathalon oder beim Außenposten der Bruderschaft.





FIESER TRICK (+)

Level	Chance	Dauer	Schaden
1	12 %	1 Sek.	+200 %
2	15 %	2 Sek.	+200 %
3	17 %	3 Sek.	+200 %
4	20 %	4 Sek.	+200 %
5	22 %	5 Sek.	+200 %
6	25 %	6 Sek.	+200 %
7	27 %	7 Sek.	+200 %
8	30 %	8 Sek.	+200 %
9	32 %	9 Sek.	+200 %
10	35 %	10 Sek.	+200 %

Nutzen:
Mittel. Ein geblendeter Gegner verteidigt sich nicht. Das Gelingen von Powerschlag, Kopfstoß, Klinge brechen, Schild entreißen ist wahrscheinlicher.
Voraussetzung:
Gegner (kein Tier/Monster) ohne Schild.
Lehrer:
Der Skill ist von Anfang an freigeschaltet.



DOPPELKLINGE (-)

Level	Trefferchance
1	4 %
2	7 %
3	10 %
4	13 %
5	15 %
6	17 %
7	20 %
8	21 %
9	23 %
10	25 %



Nutzen:
Mittel. Durch zwei Waffen verursachen Sie doppelten Schaden. Ein Angriff mit zwei Klingen geschieht flink. Die Trefferchance ist aber auch in der maximalen Ausbaustufe gering.
Lehrer:
In Cathalon oder
beim Außenposten der Bruderschaft.



ALCHEMIE (-)

Nutzen: Gering. Sie brauen zwar immer bessere Tränke, das ist aber mehr ein spaßiger Zeitvertreib und nicht wirklich notwendig.
Lehrer: In Rovant.



STARKE HAND (-)

Level	Schaden
1	+20 %
2	+40 %
3	+60 %
4	+80 %
5	+100 %
6	+120 %
7	+140 %
8	+160 %
9	+180 %
10	+200 %

Nutzen:
Hoch. Nahkämpfer erhöhen ihre Schlagkraft. Da die Fähigkeit mit jedem Hieb im Einsatz ist, haben Sie einen ständigen Vorteil.
Lehrer:
Der Skill ist von Anfang an freigeschaltet.



DEFENSIVKAMPF (+)

Level	Erlittener Schaden	Chance	Abwehr
1	50 %	150 %	+50 %
2	53 %	170 %	+100 %
3	56 %	190 %	+150 %
4	59 %	210 %	+200 %
5	62 %	230 %	+250 %
6	65 %	250 %	+300 %
7	68 %	270 %	+350 %
8	71 %	290 %	+400 %
9	74 %	310 %	+450 %
10	77 %	330 %	+500 %

Nutzen:
Gering. Beachten Sie den Nachteil: Je höher Sie die Fähigkeit ausbauen, desto mehr Schaden nehmen Sie bei einem Treffer.
Lehrer:
Der Skill ist von Anfang an freigeschaltet.



KOPFSTOSS (+)

Level	Chance	Dauer	Schaden
1	7 %	1 Sek.	+200 %
2	10 %	2 Sek.	+200 %
3	12 %	3 Sek.	+200 %
4	15 %	4 Sek.	+200 %
5	17 %	5 Sek.	+200 %
6	20 %	6 Sek.	+200 %
7	22 %	7 Sek.	+200 %
8	25 %	8 Sek.	+200 %
9	27 %	9 Sek.	+200 %
10	30 %	10 Sek.	+200 %

Nutzen:
Gering. Der Angriff ist sehr langsam und unkoordiniert.
Voraussetzung:
Streitkolben oder Kriegshammer. Nur bei Gegnern ohne Helm anwendbar.
Lehrer:
In Cathalon oder
beim Außenposten der Bruderschaft.



KLINGE BRECHEN (+)

Level	Chance
1	7 %
2	10 %
3	12 %
4	15 %
5	17 %
6	20 %
7	22 %
8	25 %
9	27 %
10	30 %

Nutzen:
Gering. Wenige Gegner führen ein Schwert.
Voraussetzung:
Schwertbrecher in der linken Hand, Gegner mit Schwert.
Lehrer:
In Cathalon.



SCHILD ENTZIEHEN (+)

Level	Chance
1	10 %
2	12 %
3	15 %
4	17 %
5	20 %
6	22 %
7	25 %
8	27 %
9	30 %
10	32 %

Nutzen:
Gering. Die Attacke empfielt sich nur, wenn Sie nicht von allen Seiten gleichzeitig was auf den Helm bekommen.
Voraussetzung:
Axt.
Lehrer:
In Cathalon.



AUS DEM SATTEL HOLEN (+)

Level	Chance
1	10 %
2	12 %
3	15 %
4	17 %
5	20 %
6	22 %
7	25 %
8	27 %
9	30 %
10	32 %

Nutzen:
Gering. Nur eine Frage: Wie viele berittene Kontrahenten sind Ihnen bereits begegnet? Im Einzelspielermodus ergibt dieser Skill keinen Sinn.
Voraussetzung:
Speer oder Hellebarde.
Lehrer:
In Cathalon oder
beim Außenposten der Bruderschaft.



SCHNELLES ZIELEN (-)

Level	Erhöhtes Tempo
1	50 %
2	100 %
3	150 %
4	200 %
5	250 %
6	300 %
7	350 %
8	400 %
9	450 %
10	500 %

Nutzen:
Hoch. Sie spannen den Bogen schneller und können somit öfter schießen. Das ist vor allem bei einem Fernkampfrivalen praktisch, denn Sie können ihn durch den Geschwindigkeitsvorteil zuerst treffen und seinen Schuss verhindern. Wenn Nahkämpfer auf Sie zulaufen, beschießen Sie sie durch das schnelle Zielen ebenfalls häufiger, sodass die Wahrscheinlichkeit steigt, sie auszuschalten, noch bevor die Widersacher Sie erreicht haben.
Lehrer:
Der Skill ist von Anfang an freigeschaltet.





TÖDLICHE PIROUETTE (+)

Level	Schaden
1	150 %
2	200 %
3	250 %
4	300 %
5	350 %
6	400 %
7	450 %
8	500 %
9	550 %
10	600 %

Nutzen:
Hoch. Der Schaden ist enorm. Dazu kommt noch, dass Sie gleich mehrere Ziele treffen. Sie fegen Gegnergruppen regelrecht weg!
Voraussetzung:
Zweihändige Waffe.
Lehrer:
In Cathalon oder
beim Außenposten der Bruderschaft.



TODESSTREICH (+)

Level	Schaden
1	+250 %
2	+300 %
3	+350 %
4	+400 %
5	+450 %
6	+500 %
7	+550 %
8	+600 %
9	+650 %
10	+700 %

Nutzen:
Mittel. Sie schalten den ahnunglosen Gegner hinterlistig aus – Sie nehmen also keinen Schaden. Nachteil: Sie können den Todesstreich nur gegen einen einzelnen Feind ausführen – und alle Umstehenden sind alarmiert ...
Voraussetzung:
Schleichmodus. Dolch oder Messer.
Lehrer:
Etwas südlich zwischen Augensee und Pferdefarm.



ÜBERSPANNEN (-)

Level	Schaden
1	+10 %
2	+20 %
3	+30 %
4	+40 %
5	+50 %
6	+60 %
7	+70 %
8	+80 %
9	+90 %
10	+100 %

Nutzen:
Mittel. Auf höchster Ausbaustufe verursachen Sie doppelten Schaden. Da das Überspannen eine passive Fähigkeit ist und immer eingesetzt wird, haben Sie einen ständigen Vorteil.
Lehrer:
In Cathalon oder
auf Vesits Pferdefarm.



VERBRENNEN (+)

Level	Chance	Dauer	Schaden
1	12 %	1 Sek.	200 %
2	15 %	2 Sek.	200 %
3	17 %	3 Sek.	200 %
4	20 %	4 Sek.	200 %
5	22 %	5 Sek.	200 %
6	25 %	6 Sek.	200 %
7	27 %	7 Sek.	200 %
8	30 %	8 Sek.	200 %
9	32 %	9 Sek.	200 %
10	35 %	10 Sek.	200 %

Nutzen:
Gering. Sie können nicht gleichzeitig einen Schild tragen und sind somit verletzbarer. Die Skills Powerschlag, Kopfstoß, Klinge brechen und Schild entreißen gelingen mit höherer Wahrscheinlichkeit.
Voraussetzung:
Fackel.
Lehrer:
In Cathalon.



TÄUSCHUNGSMANÖVER (+)

Level	Chance	Dauer
1	12 %	1 Sek.
2	15 %	2 Sek.
3	17 %	3 Sek.
4	20 %	4 Sek.
5	22 %	5 Sek.
6	25 %	6 Sek.
7	27 %	7 Sek.
8	30 %	8 Sek.
9	32 %	9 Sek.
10	35 %	10 Sek.

Nutzen:
Gering. Der Angriff ist langsam. In dieser Zeit sind Sie eine Zielscheibe für Hiebe aller Art. Darüber hinaus ist die Wahrscheinlichkeit, den Gegner überhaupt zu treffen, auch nicht besonders hoch. Das Manöver ist nur gegen einzelne Rivalen zu empfehlen.
Voraussetzung:
Schild in der rechten Hand.
Lehrer:
In Cathalon.



ERSTER ZUG (-)

Level	Zugkraft
1	5 %
2	10 %
3	15 %
4	20 %
5	25 %
6	30 %
7	35 %
8	40 %
9	45 %
10	50 %

Nutzen:
Mittel. Das Schießen geht noch schneller: Sie halten die Maustaste nicht mehr so lange gedrückt, um den Bogen zu spannen.
Lehrer:
In Cathalon oder auf Vesits Pferdefarm.



MULTIPFEIL (+)

Level	Pfeilanzahl	Treffergenauigkeit
1	2	28 %
2	2	76 %
3	2	24 %
4	3	72 %
5	3	20 %
6	3	68 %
7	4	16 %
8	4	64 %
9	4	12 %
10	5	60 %

Nutzen:
Hoch. Sehr wirkungsvoll: Sie machen mehr Schaden an einem Gegenspieler oder treffen gleich mehrere. Die Treffergenauigkeit während des Ausbaus schwankt allerdings. Optimal ist die Ausbaustufe 4, die das bestmögliche Verhältnis von Pfeilanzahl und Trefferchance bietet.
Lehrer:
In Cathalon.





ENTWAFFNENDER PFEIL (+)

Level	Chance
1	20 %
2	24 %
3	28 %
4	32 %
5	36 %
6	40 %
7	44 %
8	48 %
9	52 %
10	56 %

Nutzen:
Hoch. Perfekt, um in den Nah-„kampf" überzugehen Der Feind ist Ihnen wehrlos ausgeliefert und versucht, zu fliehen.
Voraussetzung:
Gegner (kein Tier/Monster) mit Bewaffnung.
Lehrer:
In Cathalon.



BLENDPFEIL (+)

Level	Chance	Dauer	Schaden
1	50 %	1 Sek.	200 %
2	66 %	2 Sek.	200 %
3	75 %	3 Sek.	200 %
4	80 %	4 Sek.	200 %
5	83 %	5 Sek.	200 %
6	85 %	6 Sek.	200 %
7	87 %	7 Sek.	200 %
8	88 %	8 Sek.	200 %
9	90 %	9 Sek.	200 %
10	90 %	10 Sek.	200 %

Nutzen:
Gering. Was der fiese Trick im Nahkampf, ist der Blendpfeil im Fernkampf. Auf die Distanz ist das Blenden gar nicht nötig. Kritischer Treffer, Kopfstoß, Klinge brechen, Schild entreißen gelingen aber eher.
Voraussetzung:
Gegner ohne Schild.
Lehrer:
In Cathalon.



PRÄZISIONSSCHUSS (-)

Level	Trefferchance	Schaden
1	3 %	500 %
2	6 %	500 %
3	9 %	500 %
4	12 %	500 %
5	15 %	500 %
6	18 %	500 %
7	21 %	500 %
8	24 %	500 %
9	27 %	500 %
10	30 %	500 %

Nutzen:
Mittel. Präzisionsschuss ist eigentlich das falsche Wort: Sie treffen nicht allzu oft. Wenn Ihr Pfeil sein Ziel erwischt, dann jedoch effektiv. Tipp: Gegen sehr weit entfernte Kontrahenten einsetzen.
Lehrer:
Der Skill ist von Anfang an freigeschaltet.



POWERSCHUSS (+)

Level	Feindanzahl
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

Nutzen:
Hoch. Durch einen Schuss erleiden auch einzelne Widersacher viel mehr Schaden. Da diese Fertigkeit im Gegensatz zu vielen anderen keinen Nachteil besitzt, ist ein Ausbau für passionierte Bogenschützen uneingeschränkt zu empfehlen.
Lehrer:
In Cathalon.

Von: Andreas Bertits

Erleben Sie eine neue, spannende Geschichte um den Kampf der Menschen, Zerg und Protoss im Weltall, komplett mit frischen Einheiten.



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 8 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal



SCHLACHTENGEMÄLDE | Die Protoss befinden sich mitten in einer großen Schlacht. Während die Mutterträger und Jäger in schnelle Luftkämpfe verwickelt sind, treten die Bodentruppen auf dem Land den Feinden entgegen und lassen hier ihre Waffen sprechen.

STARCRAFT

Starcraft Gold

Kaum kündigt Blizzard Entertainment einen Nachfolger des Strategieklassikers **Starcraft** an, entbrennt erneut das Interesse am Kampf der Zerg, Menschen und Protoss um die Vorherrschaft im All. Aus diesem Grund präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle eine Auswahl an **Starcraft**-Mods, mit denen Sie sich schon mal auf die Fortsetzung einstimmen können. Wir haben bewusst frische Kampagnen gewählt, um Ihnen maximalen Spielspaß zu bieten. Den Anfang macht eine neue Geschichte, die Sie in drei Kapiteln eine weitere Auseinandersetzung der drei bekannten Parteien erleben lässt.

Nachdem die Terraner ihren Superkreuzer „Avalon" verloren haben, arbeiten die Menschen nun an einem Nachfolgemodell, schlicht „Avalon II" genannt. Damit wollen sie ihre Vorherrschaft im Sonnensystem festigen und ausbauen. Derweil entwickelt eine Terroristengruppe einen neuartigen Energiegenerator, um die Truppenversorgung zu sichern. Des Weiteren stellen die Zerg ein gewaltiges Kontingent an Zerebraten zusammen, um nach dem Ende des Overminds wieder an Macht und Einfluss zu gewinnen. Das wollen die Protoss gemeinsam mit den Menschen verhindern. Für genügend Zündstoff ist in der neuen und spannenden Kampagne also gesorgt.

Nicht nur die frische Geschichte, auch aktuelles Kriegsgerät lockt, das Sie nicht oder nur bedingt aus dem Hauptspiel kennen. Die Menschen etwa schicken Superkreuzer in die Schlacht und bauen auch Energiegeneratoren. Die Zerg erstellen Kolonien fortan außerhalb des Kriechers, was sie wesentlich flexibler macht. Die Zerebraten sind neuerdings ebenfalls im Einheitenbaum verfügbar und ermöglichen den Bau der Einheit „Kukulzas", einer stärkeren und getarnten Version des Metalisken. Auch bei den Protoss hat sich was getan: Diese besitzen nun eine Basis-Tarnung, die alle Gebäude unsichtbar macht. Sie sehen, mit **Starcraft Gold** ändert sich so einiges. Allein schon wegen der neuen Kampagne lohnt sich diese Modifikation. ❑



BAUPLATZ | Der terranische Superkreuzer „Avalon II" befindet sich nach einer harten Schlacht auf dem Weg zur Heimatbasis. Auf dem Boden sehen Sie die neuen Energiegeneratoren.



UNSICHTBAR | Ein Protoss-Mutterträger schwebt über einer getarnten Basis. Diese Neuerung bringt den Außerirdischen eine Menge Vorteile.

Von: Marc Brehme

Kommandieren Sie als Marine eine Einheit durch sieben neue Missionen und nutzen Sie die Spezialfähigkeiten Ihrer Truppe.



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 6 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

IN BEDRÄNGNIS | Kurz vor der feindlichen Basis sind Sie in einen Hinterhalt geraten. Die Feinde nehmen Ihre Einheit massiv unter Beschuss.





GLÜCKSSPIEL | Karten werden in diesem Casino so bald sicher nicht mehr gelegt. Stattdessen kämpfen Sie mit Ihren Söldnern gegen gegnerische Fahrzeuge – und hoffen angesichts der Übermacht auf Verstärkung.



AUFS KORN GENOMMEN | Auf freiem Feld treffen Sie in einer offenen Konfrontation auf Feinde. Da es hier keine Deckung gibt, müssen Sie Ihre Einheiten streng strategisch positionieren, um siegen zu können.

STARCRAFT

Life of a Marine

Es gibt unter Garantie wahrlich schönere Plätze im Starcraft-Universum als den Koprulu Sektor – gebeutelt von Krieg um Krieg, umgeben von zerpflückten Planeten, die in der Umlaufbahn schwirren. Wenn Sie die schmackhafte Einzelspieler-Kampage Life of a Marine für das Starcraft-Add-on Brood War genießen wollen, müssen Sie sich aber wohl oder übel auf eine Reise in dieses Eckchen einlassen. Die Modifikation von Tamas McCoy beinhaltet sieben spielbare Missionen und eine Geschichte, die Schluss macht mit den unpersönlichen Betrachtungsweisen des Krieges zwischen Zerg, Protoss und Terranern, Schluss mit der Anonymität einzelner Soldaten im Kampf. Stattdessen übernehmen Sie die Rolle von Marine Jack Sherall bei der sogenannten terranischen Dominion. Schlachten prägen Sheralls Leben, die ihn und alle um ihn herum für immer verändern ...

Jack Sherall wurde wegen seiner Tapferkeit und Führungsqualitäten gerade erst befördert. Eben noch ein ganz normaler Soldat, trifft er nun als Leutnant Entscheidungen, von denen Leben und Tod seiner Truppe abhängen. In jeder Mission der Kampagne werden Sie in der virtuellen Haut von Jack Sherall mit gefährlichen Aufgaben betraut und lernen so nach und nach, eine Kampfeinheit zu führen. Sie kämpfen sich durch Stealth-Missionen, Schlachten auf freiem Feld und agieren verdeckt. In Ihrem Team tummeln sich vier Spezialisten.

Mit Katherine Logal haben Sie eine exzellente Scharfschützin an Ihrer Seite. Sie riecht außerdem geradezu, wenn Gefahr im Anzug ist. Craig Skillen ist ein typischer Söldner, der mit der Knarre umgehen kann und alle Informationen für die Mission parat hat. Mit Vertigo steht auch ein Geist auf Ihrer Gehaltsliste, der ein dunkles Geheimnis mit sich trägt. Vierter im Bunde Ihrer Truppe – und einer der besten Söldner überhaupt – ist der exzentrische Sheperd. Wenn Sie die bunte Truppe kennenlernen und in den frischen Missionen durch die Gegend scheuchen möchten, dann installieren Sie den Mod doch gleich von unserer DVD. Demnächst soll übrigens eine neue Version mit Sprachausgabe in einer Special Edition erscheinen. ❑



▲ **DURCH ZEIT UND RAUM** | Auf terranischer Seite sind Sie ohne Weltraumhafen komplett aufgeschmissen. Bauen Sie das Gebäude, um dort Flugeinheiten zu produzieren.

▶ **MINERALSTOFF** | Einige Weltraumbaufahrzeuge (WBFs) fördern unten auf dem Bild Mineralien. Das Maschinendock oben links ist bereits von den Zerg verseucht.

STARCRAFT

Patriarch of the Chimeras

Jetzt spielen Sie dort weiter, wo das offizielle Add-on Brood War aufhört. Die Komplettkonvertierung Patriarch of the Chimeras krempelt Ihre Starcraft-Installation komplett um und spinnt die epische Geschichte rund um den mysteriösen Samir Duran weiter. Der ehemalige Agent von Sarah Kerrigan brachte in Brood War den vermeintlichen Verräter General Alexei Stukov um die Ecke und verschwand anschließend spurlos. Seitdem ranken sich viele Gerüchte um den Leutnant, einige Spieler glauben sogar, er gehöre zum uralten Volk der Xel'Naga, die in einem gentechnischen Experiment einst die Protoss und Zerg schufen. Sollten Sie Recht behalten? Drei Monate nach dem Tod der Matriarchin strebte Samir Duran wieder nach der mit „far greater power" betitelten Supermacht. Doch Sarah Kerrigan, die Königin der Klingen, bekam davon Wind und schickte ihre Elitekrieger, um Duran zu erledigen. Als die Kämpfer an Durans Forschungsfabrik ankamen, wurden Sie mit Halbblüter-Wesen konfrontiert, die das Aussehen und die Stärke der Zerg mit der Intelligenz und Rüstung der Protoss koppelten. Diese Wesen könnten den Krieg entscheiden – oder den Anfang vom Ende bedeuten ... Der Mod verwandelt zunächst jede der drei Rassen in eine Hybrid-Rasse. Das bedeutet, dass statt der Zerg die Chimera antreten, eine Mischung aus Zerg und Protoss, die Stärke und Intelligenz vereinen. Quasi das ultimative Wesen, wie es auch in der versteckten Mission des Brood War-Add-ons auftaucht. Ein Teil der Terraner wurde bei den gewaltigen Massen der Zerg regelrecht überrannt und in den Schwarm assimiliert und bildet nun so etwas wie terranische Zerg. Die überlebenden Terraner verloren nicht nur die Hoffnung, sondern auch den Kontakt zu anderen eigenen Basen und beschlossen schließlich eine Allianz mit den Protoss, um sich überhaupt gegen die Invasion der Chimera zur Wehr setzen zu können. Vorher steht allerdings der Download der Mod (4,7 MB) unter http://mods.moddb.com/4897 an. (mb) ❑

STARCRAFT

State of War

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 7 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

Die Geschichte der Kampagne State of War spielt kurz nach den Ereignissen von Episode 5 (The Iron Fist) der Terraner-Kampagne. Als die Zerg das Vereinigte Erd-Direktorat (United Earth Directorate, UED) besiegten, gerieten auch andere Fraktionen in Panik. Sie befürchteten, ebenfalls von Invasionen der Zerg oder UED überrannt zu werden. Auf dem Planeten Moria galt ab sofort in Minen, großen Städten und der Hauptstadt Andrus das Kriegsrecht. Abgesehen von genehmigten Militäroperationen wurden Reisen stark eingeschränkt oder ganz verboten. Jeder Verstoß gegen diese Anweisung hatte die Hinrichtung zur Folge. Die Regierung von Kel-Moiran bereitet eine militärische Verteidigungsmission unter dem Codenamen „Insecticide" vor, bei der geheime Informationen des neuen terranischen Feindes ausspioniert werden sollen. Colonel Jackson O'Riley leitet die Vorbereitungen zu einem Angriff auf eine geheime Fabrik der UED in Mar Sara. Die UED hat dort allerdings ganz andere Probleme. Sie muss sich der Zerg erwehren, die unablässig aus den zahlreichen Nestern strömen ... Wie die Geschichte weitergeht, haben Sie selbst in der Hand. Die Modifikation, deren Download Sie über die Adresse http://mods.moddb.com/8747/state-of-war erreichen, spült die neue Kampagne mit bisher fünf fertiggestellten Levels auf Ihre Festplatte. Die wartenden Fans kann Modder Delta1Games2005 bislang nur vertrösten. Die geplanten Missionen sechs, sieben und acht können erst zum Download bereitgestellt werden, sobald die Sprachaufnahmen dafür abgeschlossen sind. Dazu müssen aber zunächst geeignete Sprecher gefunden und vor das Mikrofon gezerrt werden. Es gibt sowohl männliche als auch weibliche Sprechrollen zu ergattern. (mb) ❑



MASSENSCHLACHTEN | Die Terraner bereiten sich auf eine Schlacht vor und haben zahlreiche Einheiten wie Space Marines, Feuerfresser, Geister und Belagerungspanzer zusammengezogen.



BARRIKADE | Diese terranische Basis verfügt über große Mineralvorkommen und ist durch Belagerungspanzer, Adler und schwere Kreuzer (Bildmitte) vor feindlichen Übergriffen gesichert.



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Noch nicht bekannt
Schwierigkeitsgrad: Normal

GROSSANGRIFF | Eine Flotte der Föderation attackiert eine Basis. Gegen diese Übermacht haben die Feinde keine Chance.

ABFLUG | Eine Gruppe von Föderationsschiffen befindet sich über einem Planeten auf dem Weg in die Schlacht.

STARCRAFT

Star Trek: Dominion War

Der Krieg gegen das Reich Dominion sollte jedem **Star Trek**-Fan ein Begriff sein. In der Fernsehserie **Deep Space Nine** kämpften Captain Sisko und seine Mannschaft gegen die finsteren Invasoren aus einem fernen Bereich der Galaxis. Diesen Konflikt hat der **Starcraft**-Mod **Star Trek: Dominion War** zum Thema. In dem Mod kämpfen Sie nicht aufseiten der Zerg, Terraner und Protoss, sondern schicken die Föderation, Klingonen, Borg und Cardassianer in die Schlacht. Dafür haben die Entwickler nicht nur eine neue Geschichte entwickelt, sondern auch frische Einheiten. So schicken Sie Föderationsraumschiffe der Galaxy- und Souvereign-Klassen Marke U.S.S. Enterprise und klingonische Bird-of-Prey-Raumer über die Schlachtfelder, Sie liefern sich heiße Gefechte mit Borg-Wüfeln, Jem-Hadar-Jägern und cardassianischen Schlachtkreuzern. Dazu erstellten die Modder originalgetreue Modelle der Schiffe. Dies schafft die richtige **Star Trek**-Atmosphäre. Zwar fliegen die Kreuzer meist dicht über dem Boden, was den Fernsehserien und den Filmen eher nicht entspricht und auch die Proportionen stimmen nicht, trotzdem versetzt Sie **Star Trek: Dominion War** gekonnt in die unendlichen Weiten des Weltraums. Die Modifikation ist eine Alpha-Version, bei der noch nicht nicht alle Elemente einbaut sind. Die Kampagne etwa ist erst für eine der nächsten Veröffentlichungen geplant. Wer aber dennoch einige taktische Schlachte erleben und Captain Picard und Konsorten Befehle erteilen möchte, der installiert das Teil. Aus lizenzrechtlichen Gründen finden Sie **Star Trek: Dominion War** nicht auf unserer DVD. Haben Sie Lust darauf bekommen, laden Sie den Mod unter www.dominionwarmod.com herunter. (ab) ❏

STARCRAFT

Star Wars: Remnants of War

Darth Vader ist tot – das wissen vermutlich inzwischen alle. Doch was geschah nach dem Kinofilm **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** mit den Überbleibseln der Imperialen Flotte? Haben diese sich etwa einfach den Rebellen ergeben? Mitnichten! Der **Starcraft**-Mod **Star Wars: Remnants of War** erklärt, wie es weitergehen könnte. Die Reste des Imperiums formieren sich neu und beginnen mit Angriffen auf die frisch gegründete Neue Republik. Als hätten die ehemaligen Rebellen damit nicht genug zu tun, meldet sich auch ein alter Bekannter zurück. Die Konföderation Unabhängiger Systeme, bekannt durch ihre gewaltige Droiden-Armee aus den Filmen **Star Wars Episode 1** bis **3**, mischt wieder mit und plant einen Schlag direkt in das Herz der neu gegründeten Jedi-Akademie von Luke Skywalker. Fans kommt das Szenario vielleicht bekannt vor. Die Modifikation greift auf einige Szenarien aus dem sogenannten „Expanded Universe" von **Star Wars** zurück. In Romanform haben Autoren die Geschichten um Luke Skywalker, Han Solo und Prinzessin Leia weitergesponnen. Hier erleben Leser die Geburt der Neuen Republik, den Kampf gegen die Überreste des Imperiums und das Aufkommen einer neuen, gewaltigen Bedrohung. **Remnants of War** spielt in der Zeit kurz nachdem die neue Regierung aus der Taufe gehoben wurde. Mit drei Parteien stehen einige sehr interessante und auch taktische Schlachten auf dem Plan, die die alte und neue Filmtrilogie miteinander verweben sollen. Noch befindet sich dieser vielversprechende Mod in Entwicklung, macht aber schon einen so guten Eindruck, dass wir ihn Ihnen nicht vorenthalten wollten. Ende des Jahres wollen die Modder Sie in die Auseinandersetzungen schicken. Mit frischen Einheiten, die Sie aus den Filmen kennen, etwa den Sternzerstörern, Föderationsschiffen, TIE-Fightern und X-Wing-Jägern. Wir sind wahrlich gespannt, wie gut die Macher die **Star Wars**-Atmosphäre umsetzen und wie sich die Kampagne letztendlich spielt. (ab) ❏



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Noch nicht bekannt
Schwierigkeitsgrad: Normal

▲ **DREIDIMENSIONAL** | Zwei Imperiale Sternzerstörer kreuzen über einer Plattform im All. Die Modelle sind komplett in 3D, was sie plastischer aussehen lässt als die 2D-Modelle des Hauptspiels **Starcraft**.

◀ **WACHTPOSTEN** | Imperiale TIE-Fighter patrouillieren über Plattformen – auf der Suche nach Feinden wie den Rebellen oder der Konföderation unabhängiger Systeme. Die kleinen Jäger sind sehr wendig und im Kampf den X-Wing der Rebellen fast ebenbürtig.

Von: Andreas Bertits

Retten Sie in diesem Exklusiv-Mod Gordon Freemans Freundin Alyx aus den Klauen der Combine und befreien Sie zudem die geknechtete Bevölkerung von City 17.

AUF DVD
● MOD



FLUCHT | Während Sie durch die Straßen und Häuser von City 17 fliehen, treffen Sie immer wieder auf die Sie verfolgenden Combine, was zu vielen heißen Feuergefechten führt. Hier begegnen Ihnen vier der Außerirdischen auf einer Treppe.

MOD DES MONATS

Half-Life 2: Infiltration

Gordon Freeman ist sauer, stinksauer. Nicht nur, dass man ihn aus seinem wohlverdienten Urlaub holt, die außerirdischen Combine haben auch noch seine Freundin Alyx entführt. Als wäre das nicht schon schlimm genug, haben die Invasoren zudem Computerchips erfunden, die sie in die Gerhirne der Bevölkerung von City 17 implantieren. Dadurch wollen sie die volle Kontrolle über die Menschen erlangen.

Also schlüpfen Sie in die Rolle des Wissenschaftlers mit den dicken Kanonen und machen sich auf, für das Gute zu kämpfen. In bester Half-Life 2-Tradition erkunden Sie die neuen Orte und bahnen sich mit Waffengewalt Ihren Weg bis zum Ziel. Sie beginnen in einem heruntergekommenen Haus, wo es plötzlich nur so von Combine wimmelt. Es steht zunächst eine spektakuläre Flucht an. Durch enge Passagen und über die Dächer der Häuser versucht sich Gordon in Sicherheit zu bringen. Während ihm am Anfang nur Combine-Soldaten begegnen, rennt er später in den dunklen Straßenschluchten auch widerwärtigen Zombies über den Weg. Diese sorgen wie im Hauptspiel für den einen oder anderen Schrecken. Während Sie sich durch die Straßen der Stadt schlagen, fällt Ihnen mit Sicherheit das gelungene Leveldesign von Infiltration auf. Feinde verschanzen sich in Häusern und beschießen Sie aus Fenstern. Verschlossene Türen fordern Sie dazu auf, einen alternativen Weg zu suchen. An einer Stelle etwa entdecken Sie neben einem undurchdringlichen Durchgang einen hohen Zaun und dahinter einen Weg hinunter in die Abwasserkanäle. Doch wie kommen Sie über das Gitter? Glücklicherweise stehen einige Kisten in der Gegend herum, die Sie an die passende Stelle schieben und aufeinanderstapeln – schon sind Sie drüben. Jetzt lassen Sie sich in den Abwasserkanal hinab und gelangen so auf die andere Seite der verschlossenen Tür. Derartige Denk-Einlagen bietet dieser Mod des Öfteren.

Wie sich das für Half-Life 2 gehört, sind Sie auch in Infiltration nicht nur zu Fuß unterwegs. Im Spielverlauf steigen Sie in einen Buggy und heizen durch Tunnel und über Straßen. Sie mähen Absperrungen samt Combine und Zombies nieder und versuchen auch, einem gigantischen Strider zu entkommen. Schließlich steigen Sie um in ein Luftkissenboot und rauschen durch die Kanäle, verfolgt von den Außerirdischen und deren fliegenden Drohnen. Auch hier kommen Sie nicht weiter, ohne Ihr Köpfchen einzuschalten. Um am Ende des Kanals das Tor zu öffnen, müssen Sie beispielsweise erst die Drohne ausschalten. Nur mit Maschinengewehr, Pistole und Brecheisen bewaffnet, ist das eine unmögliche Aufgabe. Aber vielleicht finden Sie ja in einem der am Ufer stehenden Häuser etwas, mit dem sich der fliegende Gegner vom Himmel holen lässt. Denn nur so gelangen Sie in das geheime Lager der Rebellen und können sich hier die nötige Unterstützung und die Informationen besorgen, die Sie brauchen, um Alyx zu befreien.

Wieso der Mod Infiltration heißt, erfahren Sie im nächsten Spielabschnitt. Denn um Alyx zu retten, müssen Sie ja schließlich irgendwie in das Gefängnis kommen. Also infiltrieren Sie mithilfe der Rebellenwissenschaftler kurzerhand das Bauwerk. In diesen Levels bleibt Ihnen oft nichts anderes übrig, als zu probieren, wo und wie es weitergeht. Denn die vielen verschlossenen Türen verwirren ein wenig. Da der Knast aber sehr linear aufgebaut ist, können Sie sich eigentlich nicht verlaufen. Zu guter Letzt begibt sich der Held in die Höhle des Löwen. Sprich: in ein waschechtes Mutterschiff der Combine. Was Sie dort alles erleben, das



ERSCHRECKEND | In den Straßen von City 17 lauern grausige Zombies. Diese befinden sich oft an versteckten Stellen, sodass Sie sich auf den einen oder anderen Schrecken gefasst machen sollten.



◀ **ÜBERRASCHUNGS-ANGRIFF** | Auf einer Treppe kommen Ihnen zwei Combine-Soldaten entgegen, die sofort das Feuer eröffnen. Hier sollten Sie sich schnell in Deckung begeben.

▼ **COMIC** | Während des Spiels sehen Sie immer wieder interessante Zwischensequenzen im Comicstil, die die Geschichte vorantreiben und eine sehr düstere, aber auch spannende Atmosphäre erzeugen.



finden Sie am besten selbst heraus. Wir wollen Ihnen schließlich nicht den ganzen Spaß vorwegnehmen.

Und Spaß haben Sie mit Sicherheit. Etwa vier Stunden kämpfen Sie sich durch die wahrlich interessante Geschichte. Die erzählt das Spiel sowohl in Zwischensequenzen in Spielgrafik als auch in Comicsequenzen, die in einem düsteren Stil gehalten sind, was die gesamte Atmosphäre des Mods widerspiegelt. Denn Infiltration befindet sich eher auf der Schattenseite des Lebens – mit dunklen Gebieten, lauernden Zombies und einer recht beklemmenden Geschichte. Wer also eitel Sonnenschein und frohe Storys in einem Spiel möchte, liegt bei dieser Modifikation falsch. Allerdings kann man ja auch mal über seinen Schatten springen, denn Infiltration sollte sich eigentlich niemand entgehen lassen. Die Mod setzt auf das aus dem Hauptspiel bekannte Prinzip: abwechslungsreiche Orte erforschen, spannende Auseinandersetzungen mit den Feinden und eine fesselnde Geschichte erleben. Die Mod versucht nicht krampfhaft, das gesamte Spiel umzukrempeln. Dafür Applaus, denn Valves 3D-Shooter ist schließlich von Haus aus genial. Trotzdem hat sich das Team Envisioned Games um Christian Hamm viel Mühe gegeben, ein frisches Spielerlebnis zu präsentieren. Das ist ihnen auch vor allem durch die düstere Atmosphäre und die Comicsequenzen gelungen. Auch wenn gegen Ende das Leveldesign nicht mehr ganz die Qualität des Spielbeginns erreicht, da Sie zu viel herumprobieren müssen. Dies ändert allerdings nichts an der Tatsache, dass Infiltration eindeutig in der oberen Liga der Half-Life 2-Mods mitspielt.

Auf Sprachausgabe haben die Modder bewusst verzichtet. Laut Christian Hamm hat das Team während der Tonaufnahmen gemerkt, dass die Stimmen den Spielfiguren einfach nicht gerecht wurden. Daher setzten die Modder ihr ganzes Können in die interessanten Comicsequenzen, um auf diese Weise die schaurig-schöne Atmosphäre zu erzeugen. Eine weise Entscheidung, wie wir finden. Denn oft genug zerstören schlechte Sprecher das gesamte Spielerlebnis. Infiltration schickt Sie auf eine Reise, die mit den offiziellen Abenteuern von Gordon Freeman durchaus mithalten kann. Sind Sie der Meinung, dass es sich bei Mods um laienhafte Machwerke von Möchtegern-Entwicklern handelt, belehrt Sie dieses exklusive Exemplar eines Besseren. Also, Half-Life 2 installieren, Infiltration auf die Festplatte hauen und abtauchen in ein finsteres Abenteuer, das Ihre Lust auf das bald erscheinende Half-Life 2: Episode Two noch steigert. ❑



▲ **RIESIG** | Ein gewaltiger Strider schreitet durch die Straßen und feuert auf Sie. Flucht lautet Ihre Devise!

▼ **EINFALL** | Kurz nach Ihrer Ankunft im versteckten Rebellenlager fallen die bösartigen Combine dort ein.

RUNTERLADEN LOHNT!

Folgende Mods empfehlen wir Ihnen außerdem in diesem Monat. Folgen Sie zum Download einfach den Links unseres Partners www.moddb.com.

Half-Life 2: Neoforts 1.77:
http://mods.moddb.com/5362

Half-Life 2: Insects Infestation 1.1.0:
http://mods.moddb.com/3463

Half-Life 2: Decloak Source 1.6:
http://mods.moddb.com/8797

Unreal Tournament 2004: Gunreal:
http://mods.moddb.com/8427





PFUI SPINNE | In Hudras Tal bekommen Sie es mit gigantischen Spinnen zu tun. Feuerbälle sind hier natürlich effektiver als bloße Schwertstreiche.

MIT SCHWERT UND MAGIE | Ihr Held hat einen Vorposten des Gegners in den Highlands aufgespürt und ist dabei natürlich nicht unentdeckt gelieben. Durch gezielte Schertstreiche und magische Attacken hat er die Gegnerschar bereits dezimiert und stellt sich dem letzten der feindlichen Satyr entgegen.

AUF DVD
● MOD

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Lilith: The Will of the Demon

Von: Marc Brehme

Mit 30 Stunden Spielzeit schlägt der Mod **Lilith** sogar die offizielle Erweiterung **Immortal Throne**.

Der Mod **Lilith: The Will of the Demon** schickt Sie in das neue und umfangreiche Gebiet des Landes Jalavia. Wie im Hauptspiel schnetzeln Sie sich durch zahlreiche Dungeons, Höhlen, Gruften und schicke Außenareale. Die Landschaften sind detailreich und erzeugen im Verbund mit den frischen Soundeffekten eine faszinierende Atmosphäre. Machen Sie sich auf herausfordernde Kämpfe gefasst und verbessern Sie Ihre Ausrüstung durch erbeutete Gegenstände. Die diversen Widersacher sind stark und die Kämpfe gegen die Schergen Ihrer Hauptgegnerin Lilith während der knapp 30-stündigen Spielzeit fallen knackig aus. Aber wer ist die ominöse Lilith überhaupt?

Vor 430 Jahren gingen die Höllischen Kriege gegen die Mächte der Dunkelheit zu Ende. Aber es war ein bitterer Sieg, den die Armeen der Großen Erlösung nach vielen Jahren errungen hatten – getränkt von Blut und Leid. Die grausame und unerbittliche Dämonin Lilith, die die Heere der Dunkelheit anführte, wurde nach ihrer Niederlage in den sogenannten Mountain of Order verbannt, aus dem es kein Entkommen geben sollte. Jedoch verriet ein Mann namens Sartena-Bomi die Menschheit und befreite Lilith. Die sann natürlich auf Rache und baute eine neue Armee auf – stärker, größer, furchterregender denn je. Außerdem wuchsen Liliths geistige Fähigkeiten dergestalt, dass sie fortan die Herzen ihrer Feinde allein per Willenskraft vergiftet. Dann schließlich, in der Nacht des dritten Neumondes, überflutete Lilith die Welt mit ihrer neuen Macht, indem sie Naturgesetze außer Kraft setzte und einflussreiche Personen korrumpierte, die ihr fortan blindlings zur Seite standen, um der Welt ihren Willen aufzuzwingen. Lilith schickte ihre Todeslegionen zur Festung von Pandora, die trotz des tapferen Kampfes ihrer Verteidiger fiel. Nun ist es an Ihnen, die Dämonin und Ihre Welteroberungspläne ein für alle Mal aufzuhalten.

Satte 1.350 Stunden Arbeit investierte Macher David Caleff in seinen Mod. Die dreiteilige Hauptquest schickt Ihren (zunächst) Level-Eins-Helden durch alle Gebiete des Landes Jalavia, in dem es neben zehn Bossgegnern auch 30 Helden, Hunderte Champions und Tausende Monster zu besiegen gilt. Aufgrund der umfangreichen Erweiterung ist ein aktueller PC der „2800+"-Klasse für ein flüssiges Spielerlebnis erforderlich. Auf unserer DVD finden Sie die 0.96 Version für das **Titan Quest**-Add-on **Immortal Throne**. **Titan Quest**-Spieler ohne Add-on laden sich eine spezielle Version aus dem Internet. ❑

Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

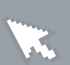
Deutschlands führender PC Hersteller im Preis-Leistungswettbewerb

Nr. 35
ab 04. Juli 2007

GELD-ZURÜCK-GARANTIE 30 TAGE AUF TURTLE

BESTELLHOTLINE 02236 / 848-0

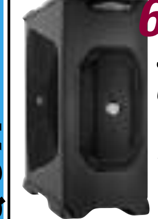
www.GREY-COMPUTER.de



Kaufen Sie beim Testsieger!

des großen Gamestar Vergleichstest 04/07: „schnell und leise zum Testsieg" und „hohe Spieleleistung und leise Kühlung bringen dem Turtle Gaming PC den Gesamtsieg". Fazit: „Tolles Spielepaket"

AQUA



6600@3600MHz
Silent Wasserkühlungssystem
Core 2 Duo 6600@3.6GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
ABIT Fatal1ty 650SLI Board
500 GB Samsung SATA HD 16MB
2x 768 MB GeForce 8800GTX SLI
18x Samsung DVD Brenner
850W Super Silent Netzteil
Coolermaster Stacker

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

2499.99



6600@3400MHz
Silent Wasserkühlungssystem
Core 2 Duo 6600@3.4GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
EVGA 650i Ultra Board
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GeForce 8800GTX SLI
18x Samsung DVD Brenner
500W Be Quiet Netzteil
Thermaltake Shark

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1599.99



E6600@3400
Silent Wasserkühlungssystem
Core 2 Duo 6600@3.4GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
EVGA 650i Ultra OC Board
250 GB Samsung SATA HD 8MB
320 MB GeForce 8800GTS OC
18x Samsung DVD Brenner
400W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1199.99

AIR



4300@3000MHz
Hochleistungskühlsystem AIR
Core 2 Duo 4300@3.0GHz
1024 MB DDR2-800 Mushkin
ABIT P965 Board
400 GB Samsung SATA HD
768 MB GeForce 8800GTX
18x Samsung DVD Brenner
500W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1179.95



4300@3000MHz
Hochleistungskühlsystem AIR
Core 2 Duo 4300@3.0GHz
1024 MB DDR2-800 Mushkin
ABIT P965 Board
400 GB Samsung SATA HD
320 MB GeForce 8800GTS OC
18x Samsung DVD Brenner
400W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

829.99



wahlweise schwarz oder silber

E4300@3.0GHZ
Hochleistungskühlsystem AIR
Core 2 Duo 4300@3.0GHz
1024 MB DDR2-800 Patriot
ABIT P965 Board
400 GB Samsung SATA HD
256 MB GeForce 8600GTS
18x Samsung DVD Brenner
350W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

729.99

STANDARD



wahlweise schwarz oder silber

6700 GTX SLi
Core 2 Duo E6700 2.6GHz
4096 MB DDR2-800 Patriot
Abit Fatal1ty 650 SLi Board
400 GB Samsung SATA HD
2x 768 MB GeForce 8800GTX XFX
18x DVD Brenner Samsung
850W Silent Netzteil
Coolermaster Stacker

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

2249.99



6700 GTX
Core 2 Duo E6700 2.6GHz
4096 MB DDR2-667 Mushkin
Abit Mainboard OC
400 GB Samsung SATA HD
768 MB GeForce 8800GTX EVGA
18x DVD Brenner Samsung
500W Be Quiet Netzteil
Thermaltake Armor jr.

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1499.99



8800GTX 4096
Core 2 Duo E6600 2.4GHz
4096 MB DDR2-667 Mushkin
EVGA 650i Ultra OC Mainboard
400 GB Samsung SATA HD
768 MB GF 8800GTX EVGA
18x DVD Brenner Samsung
500W Be Quiet Netzteil
Turtle Midi Tower

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1199.99

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal


ERSCHRECKEND | In den Gängen der verlassenen Basis lauern grausige Zombies, die Ihnen ans Leder wollen.


ÜBERRASCHUNG | Aus einem Portal hüpfen plötzlich Elite-Combine, die Sie aus dem Weg räumen dürfen.

HALF-LIFE 2

Awakening

In der Rolle eines Rebellensoldaten reißt Sie der mysteriöse G-Man aus dem Kälteschlaf. Der Bunker, in dem Sie erwachen, wurde vor kurzem von Combine-Soldaten überrannt. Einen genauen Auftrag gibt Ihnen der G-Man allerdings nicht. Sie sollen lediglich das tun, was Sie sonst auch machen. Also schnappen Sie sich die nächste Waffe und suchen einen Ausweg aus dem unterirdischen Komplex. Recht bald entdecken Sie eine Rebellin. Wie Damen so sind, hat sie gleich eine Bitte: Sie sollen eine Anti-Gravitationswaffe zu Wissenschaftlern bringen. Da das Domizil der klugen Köpfe auf Ihrem Weg liegt, tun Sie der Dame natürlich den Gefallen. Auf Ihrer Reise in die Freiheit kämpfen Sie sich durch Horden von Combine-Schergen und sammeln immer bessere Waffen, bis Sie schließlich an die frische Luft gelangen. Hier erwarten den Protagonisten noch mehr Feinde, auch in Form von Helikoptern und Drohnen, aber auch eine sehr hübsche, verschneite Küstenlandschaft. Schließlich gelangen Sie zu einer Basis. Die macht einen verlassenen Eindruck, doch das ist ein Irrtum: Schnell fallen blutrünstige Zombies über Sie her. Jede der zahlreichen Polygonleichen könnte sich also überraschend erheben und brüllend auf Sie zustürmen. Gehen Sie vorsichtig vor … Diese Schockmomente, gepaart mit professioneller Musik und Sprachausgabe, verleihen der etwa dreistündigen Modifikation für **Half-Life 2** eine besondere und dichte Atmosphäre. Auch das Leveldesign überzeugt auf ganzer Linie, vor allem in der verlassenen Basis und dem Schneegebiet. Möchten Sie also wieder mal ein spannendes Einzelspieler-Abenteuer erleben, das zwar recht kurz ist, aber sehr viel Spaß macht, installieren Sie sich gleich **Awakening** von unserer DVD. (ab) ❑

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Schwer





▲ **TRABANTENSTADT** | Auf Ihrem Weg über diese Mini-Asteroiden finden Sie Leichen von Combine-Soldaten und schicken Xen-Einwohner über den Jordan, die Ihren Vormarsch aufhalten wollen.

▶ **MASSENAUFLAUF** | Sekunden nach dem Start der Mod geht es bereits knallhart zu Sache. Massen an Vortigaunts trachten Ihnen nach dem Leben. Versuchen Sie so schnell wie möglich, den Teleporter zu erreichen und nutzen Sie die Heilungsplattformen.

HALF-LIFE 2

Transitions

Was wäre eigentlich, wenn Sie in der Rolle von Brechstangen-Guru Gordon Freeman nach dem Ende von **Half-Life (dt.)** einfach gestreikt hätten? Wenn Sie absolut keine Lust gehabt hätten, noch weiter für den Aktenkoffer schwingenden G-Man in Lohn und Brot zu stehen? Diese Frage beantwortet **Half-Life 2: Transitions**. Der Mod befördert Sie geradewegs auf den Planeten Xen – falls Sie zu Beginn beim Gespräch mit dem G-Man in der Bahn eben diese Entscheidung treffen, ihm adieu zu sagen.

Lesern, deren Englischkenntnisse etwas eingerostet sind, greifen wir an dieser Stelle unter die Arme: Betreten Sie auf keinen Fall den Teleporter, der sich neben dem G-Man öffnet! Andernfalls verweist der Mod Sie darauf, bitte **Half-Life 2** zu starten, um die Geschichte zu erleben. Weil **Transitions** zwischen **Half-Life (dt.)** und **2** angesiedelt ist, warten Sie stattdessen also einfach seelenruhig ab – und wenden sich eben damit gegen Ihren alten Auftraggeber, der Sie daraufhin direkt nach Xen in die Höhle des Löwen beamt. Genauer gesagt, in eine Höhle voller Xen-Kreaturen.

Diese sogenannten Vortigaunts stolpern Ihnen nicht nur in der ersten Dunkelkammer in Massen entgegen. Nur gut, dass Sie Waffen finden, mit denen Sie sich verteidigen können. Nach dem nächsten Teleporter landen Sie auf einer Art beschaulicher Asteroidenkolonie, die mit geringer Schwerkraft aufwartet. Dadurch springen Sie mit einem Satz meterweit durch die Gegend. Auf Ihrem so zu meisternden Weg hin zu dem dicksten der Weltallbröckchen, stolpern Sie über Leichen von Combine-Soldaten. Die haben bereits eine Invasion versucht, sind aber offenbar kläglich gescheitert. Wenigstens können Sie die Waffen der Combine aufsammeln, um sich gegen die Vortigaunts zur Wehr zu setzen. Sie sind gespannt, wie Modder Adam „Centrifuge" Griffiths Xen modelliert hat? Dann spielen Sie die 136 MB große Modifikation doch einfach! (mb) ❑

Von: Andreas Bertits

Gefangen in einem Traum versuchen Sie, einen finsteren Zauberer zu vernichten, um wieder aufzuwachen.

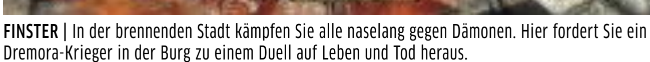
Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 8 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer



KRABBLER | In einem der zahlreichen Verliese stellt sich Ihnen eine angriffslustige und gefährliche Spinnen-Daedra in den Weg.







FINSTER | In der brennenden Stadt kämpfen Sie alle naselang gegen Dämonen. Hier fordert Sie ein Dremora-Krieger in der Burg zu einem Duell auf Leben und Tod heraus.



KNOCHENJOB | Unterkönig Hungxelbump ist ungefähr doppelt so groß wie jedes andere Skelett und stellt daher auch einen ernst zu nehmenden Gegner dar, der sehr viele Treffer einsteckt.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Der Alptraum

Eigentlich wollten Sie sich nur bei einem Schläfchen von den Strapazen der vergangenen Abenteuer erholen. Doch ein finsterer Zauberer hat andere Pläne und verfrachtet Sie kurzerhand in eine Traumwelt. Alle Bemühungen, aus diesem Albtraum wieder aufzuwachen, schlagen fehl. Der Magier gibt Ihnen allerdings eine Chance. Finden Sie ihn und besiegen Sie ihn in einem Duell, dürfen Sie in die normale Welt zurückkehren. Klingt fair? Das Abenteuer, dass Ihnen nun bevorsteht, bringt Sie aber an den Rand der Verzweiflung und mehr als einmal werden Sie dem virtuellen Tod ins Auge blicken. Denn Der Alptraum hat es wirklich in sich – wundern Sie sich übrigens nicht, dass sich der Mod an der alten Schreibweise des Wortes Albtraum orientiert.

In der Traumwelt lauern zahlreiche Gefahren auf Sie. Diese reichen von aus The Elder Scrolls 4: Oblivion bekannten Gegnern bis zu düsteren und sehr verwirrenden Labyrinthen. Natürlich kämpfen Sie sich nicht nur durch die wunderschönen Orte, hin und wieder müssen Sie auch Köpfchen zeigen, wenn Sie an den Schalterrätseln nicht verzweifeln möchten. Dabei setzt dieser Mod auf wirklich neue und interessante Ideen. In einem Verlies etwa steht zunächst alles Kopf. Finden Sie den Schalter, dreht sich das gesamte Labyrinth, was dazu führt, dass alle Gegner kopfüber auf den Boden fallen – eine einfache Möglichkeit, sich der nervigen Kreaturen zu entledigen.

Besitzen Sie einen Helden, der noch nicht die Stufe 20 erreicht hat, könnte Der Alptraum zu einem echten Albtraum werden. Die vielen Gegner bereiten schwachbrüstigen Recken gehörig Schwierigkeiten. Alle anderen erleben ein fantastisches Spiel, das nur so von neuen Ideen strotzt. Lediglich bei der Namensgebung einiger Monster, etwa dem Unterkönig Hungxelbump, wunderten wir uns etwas. Modder Diener RE erfreute uns schon früher mit seinen Werken, beispielsweise dem sehr umfangreichen Marodan Osdakal. Mit Der Alptraum hat er sich jedoch selbst übertroffen, denn solche Einfälle haben wir im Mod-Bereich bisher nur selten zu Gesicht bekommen. Am besten überzeugen Sie sich selbst davon und installieren sofort diese unglaubliche Modifikation. ❑

Gamer Dream 750



- Asus 650i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Hush Silent Gaming Gehäuse
- Corsair 1024MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 320GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 18x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8600 GT 256MB-SLI™ 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis

899,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6320	899	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6420	919	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6600	949	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6700	1029	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	1229	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6700	1629	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6800	1839	€

Gamer Dream 700



719,€ FARBAUSWAHL

- Asus 650i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Apollo Gaming Gehäuse
- Corsair 1024MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 18x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8500 256MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6320	719	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6420	739	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6600	779	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6700	859	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	1089	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6700	[illegible]	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6800	[illegible]	€

Gamer Dream 900



2099,€

- Asus 680i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Zero Gaming Gehäuse
- Corsair 2048MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 18x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8800 GTX 768MB-SLI™ 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- 8 Kanal Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten



Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6320	2099	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6420	2119	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6600	2159	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6700	2239	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	3499	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6700	[illegible]	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6800	[illegible]	€

Gamer Dream 880



1399,€ FARBAUSWAHL 

- Asus 650i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehause
- Corsair 1024MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 18x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8800 GTS 320MB-SLI™ 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

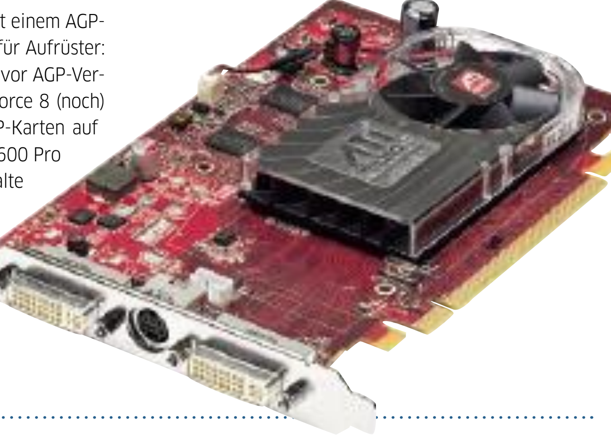
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6320	1399	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6420	1419	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6600	1459	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6700	1539	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	1789	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6700	[illegible]	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6800	[illegible]	€

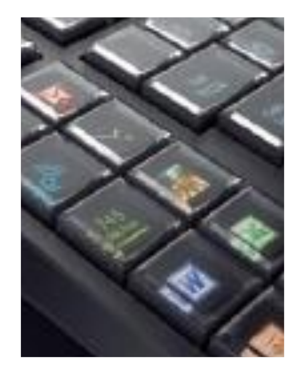
WWW.IBUYPOWER.DE


JOY
Keira Knightley
Sexy Sommer!
Was Frauen wirklich wollen ...
www.joy.de
Eine Publikation der MARQUARD MEDIEN

AMD-GRAFIKKARTEN FÜR DEN AGP-PORT
NEUE VGA-GENERATION FÜR VERALTETE SCHNITTSTELLE

Bislang standen die Zeichen schlecht für Aufrüster mit einem AGP-Anschluss – dies ändert sich jetzt. AMD hat ein Herz für Aufrüster: Auch von der neuen Radeon-HD-Reihe sind nach wie vor AGP-Versionen vorgesehen, während Nvidia dies bei der Geforce 8 (noch) ausschließt. So haben gleich mehrere Hersteller AGP-Karten auf Basis des Radeon HD2400 Pro (RV610) und des HD2600 Pro (RV630) in Aussicht gestellt. Damit lassen sich auch alte AGP-Maschinen ins DX-10-Zeitalter führen. Ob es bei den Taktfrequenzen oder der Ausstattung Unterschiede zu den aktuellen PCI-Express-Varianten gibt, ist noch nicht bekannt. Voraussichtlich werden die speziellen AGP-Karten aber etwas teurer sein.
Info: www.amd.de





TASTATUR OPTIMUS MAXIMUS
TASTATUR MIT BILDSCHIRM-TASTEN

Seit der Ankündigung dieser Tastatur wartet die gesamte Zockergemeinde auf die ersten Muster. Leider ist der Preis recht hoch. Seit dem 20. Mai dürfen Sie die Tastatur Optimus Maximus zu einem wahnwitzigen Preis von 1.536 US-Dollar vorbestellen. Dieses Ausnahme-Keyboard wird aber erst Ende des Jahres 2007 beziehungsweise Anfang 2008 ausgeliefert – so lange müssen sich finanzkräftige Kunden gedulden. Das Optimus Maximus ist 54 Zentimeter breit, 17 Zentimeter tief und 4 Zentimeter hoch. Eine herkömmliche Taste hat laut Hersteller die Maße 20x20 Millimeter. Alle 113 Tasten sollen ein eigenes organisches LED mit einer Auflösung von 48x48 Pixeln besitzen. Die Tasten können 65.536 Farben darstellen und ermöglichen einen maximalen Blickwinkel von 160 Grad.
Info: www.artlebedev.com

LG STELLT NEUE BRENNER VOR
ERSTE KOMBI-BRENNER FÜR DIE NEUEN FORMATE

Die Nachfolgeformate der DVD verunsichern die Käufer. LG will mit einem Kombi-Gerät Abhilfe schaffen. Der koreanische Hersteller LG bringt ab Juni ein Kombi-Laufwerk für Blu-ray- und HD-DVD-Medien auf den Markt. Allerdings kann auf HD-DVD-Medien nur lesend zugegriffen werden und der LG GGW-H10N brennt lediglich das Blu-ray-Format, dafür aber mit vierfacher Geschwindigkeit. Außerdem lassen sich mit dem Laufwerk auch doppellagige Blu-ray-Rohlinge mit einer Kapazität von 50 Gigabyte beschreiben. Der LG GGW-H10N wird per SATA-Schnittstelle mit dem Mainboard verbunden. Den Preis gibt LG mit rund 1.200 Euro an. Wir warten gespannt auf das erste Testmuster des Kombi-Gerätes der Firma LG.
Info: www.lge.com





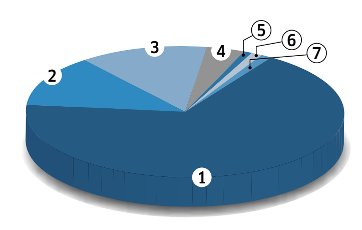
Daniel Möllendorf

„Was hätten Sie denn gern?"
Seit rund einem Monat diskutieren die Besucher auf www.pcgameshardware.de, welche Mainboard-Muster wir in den nächsten Vergleichstest aufnehmen sollen. Ein erstes Ergebnis: Günstige Platinen für Intels Core-2-Prozessoren, etwa mit dem Bearlake-Chipsatz P35, sind erwartungsgemäß besonders nachgefragt. Einzelne Leser wünschen sich hingegen die voll gepackten Spitzenmodelle oder eine Übersicht aktueller Crossfire-Boards. Auch zu den P35-Mischlingen mit DDR2- und DDR3-Bänken wollen zahlreiche Besucher einen Test lesen. Sobald erste Muster verfügbar sind, prüfen wir sie natürlich auch auf Kompatibilität, Stabilität und Stromverbrauch. Auffällig ist, wie viele Leser bei ihrer Kaufentscheidung vom riesigen Angebot überwältigt sind. Kein Wunder, schließlich bringen alle Hersteller stets mehrere Platinen mit dem gleichen Chip. Welche lohnen sich wirklich? Diskutieren Sie doch einfach mit: WEBCODE 25JU.

UMFRAGE

Welches oder welche Betriebssystem(e) nutzen Sie aktuell?

1. Windows XP	67%
2. Windows Vista	13%
3. XP und Vista parallel	13%
4. Windows und ein anderes OS	4%
5. Eine andere Windows-Version	1%
6. GNU/Linux	1%
7. Mac OS	1%



TECHNIK-TICKER

USB-FLASCHENÖFFNER
Für 30 US-Dollar lassen sich Ihre beiden Hobbys kombinieren: Der Popdrive Bottle Opener ist nicht nur ein Flaschenöffner, er verfügt auch über ein Gigabyte Speicherkapazität. Sie fühlen sich angesprochen? Die Dinger gibt es beim unten genannten US-Versender.
Info: www.x-tremegeek.com

1.000-WATT-NETZTEIL
Auf der Computex in Taipeh (5. bis 9. Juni, die größte IT-Messe Asiens) zeigt Hersteller Be quiet das neue Netzteil Dark Power Pro 1000 W mit einer Leistung von 1.000 Watt. Der Kraftspender ist speziell für Quad-FX-Systeme von AMD konzipiert. Das Dark Power Pro 1000 W verfügt über sechs +12V-Spannungsleitungen und fünf PCI-Express-Anschlüsse. Wegen der sogenannten ECASO-Technik läuft der Lüfter des Netzteils noch drei Minuten weiter, nachdem Sie den Rechner heruntergefahren haben. Das sorgt angeblich für eine längere Lebensdauer der PC-Komponenten.
Info: www.bequiet.de

EIGENE NVIDIA-MAINBOARDS
Bereits beim Nforce-590-SLI-Chipsatz hat Nvidia das Referenz-Layout selbst entworfen. Nun will der Hersteller unter dem „Designed by Nvidia" Markennamen eigene Platinen anbieten. Der Nvidia-Chip, das Platinen-Design und die Software sollen dabei optimal aufeinander abgestimmt sein. Den Vertrieb übernehmen Platinenhersteller wie EVGA oder XFX, die bereits bei der 680i-SLI-Serie Modelle mit Nvidias Referenz-Layout angeboten haben. Wann es entsprechende Modelle in Deutschland gibt, ist bisher noch unbekannt.
Info: www.nvidia.de

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Gothic 3** und **Battlefield 2142** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Gecube HX195XTGA3-D3	ca. € 200,-	Radeon X1950 XT	256 DDR3 (1,4 ns)	648/702 MHz	48/8	3,9/3,9 Sone	44,2 Fps	36,5 Fps	2,96
▶ Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 160,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 170,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 220,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 130,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800GTX	ca. € 490,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,57
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 490,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 480,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 330,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 310,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
▶ MSI NX8800 GTS T2D320E	ca. € 270,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	69 Fps	60,5 Fps	2,04**
Foxconn GF8800 GTS/320	ca. € 270,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	575/900 MHz	96/max. 96	0,7/0,9 Sone	68 Fps	59,5 Fps	2,04**
Gainward Bliss 8800 GTS	ca. € 320,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,7/0,8 Sone	64 Fps	55 Fps	2,04
Elitegroup GF8800 GTS/320	ca. € 280,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,8 Sone	64 Fps	54 Fps	2,07
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 320,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,63**
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 330,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,65**
Powercolor X1950 Pro	ca. € 150,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
Xfx Geforce 7950 GT 570 M Extreme	ca. € 210,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 Fps	28,5 Fps	2,96**
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 180,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	34 Fps	27,5 Fps	3,07

MAINBOARDS

Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Duo Extreme

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
▶ Gigabyte P35-DS3P	ca. € 130,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,41
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 160,-	975X	0701/1.02G	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte 965P-DS3P	ca. € 110,-	P965	F4/2.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA. 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 190,-	P965	0702/1.00G	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Gigabyte 965P-DS3 v1.0	ca. € 90,-	P965	F3/1.0	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71

Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2 N32-SLI Del. WIFI	ca. € 140,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus M2N32-SLI Prem. Vista	ca. € 190,-	Nforce 590 SLI	0109/1.00G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, Screen Duo	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus Crosshair	ca. € 190,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Post	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M59LSI-S5	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	F5/1.0	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
▶ Gigabyte X55S-S3	ca. € 65,-	Nforce 550	F5/1.1	2	x16 (1), x1 (4)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Opteron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leistung Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 100,-	Nforce 4 SLIx16	0803/1.01	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 140,-	Nforce 4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
▶ Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 70,-	Nforce 4	F11/1.1	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 90,-	Nforce 4 SLI	1.4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 Mbit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 160,-	Nforce 4 SLIx16	1.12/1.0	2	x16 (2), x4(1), x1 (2)	2x 1.000 Mbit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR400*	Stabile Latenzen DDR500**	Wertung
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 110,-	2x 512 MB, DDR500	2,5-4-4-8	280 MHz DDR, 2,8 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,62
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 120,-	2x 1.024 MB, DDR400	2,5-3-3-6	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	Nicht möglich	1,99
Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 30,-	1x 512 MB, (DDR400)	3-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,11
▶ TakeMS DIMM 1024MB	ca. € 65,-	1x 1.024 MB, (DDR400)	3-4-4-8	220 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,18
MDT DIMM Kit 1024MB Single-sided	ca. € 75,-	2x 512 MB, (DDR400)	2,5-3-3-8	210 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-3-6 (Probleme mit 1T)	Nicht möglich	2,23

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2***	Stabile Latenzen DDR2****	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 570,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	4-4-4-12	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,51
Corsair TWIN2X2048-8500C5	ca. € 240,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,2 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,59
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 170,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	4-4-4-15	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-4-3-9, 1T	4-4-4-12, 2T	1,63
MSC Cell Shock CS2221450	ca. € 250,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	4-4-4-12	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,65
▶ MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 65,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15, 2T	Nicht möglich	2,05

EMPFEHLUNGEN DER HARDWARE-REDAKTION

DESKSTAR 7K1000



Die Leseleistung der ersten 1.000-GB-Festplattte liegt bei sehr guten 68,5 MB/s, die Schreibleistung fällt mit 61,3 MB/s durchschnittlich aus. Trotz des 32 MB großen Cache-Speichers beträgt die mittlere Zugriffszeit nur sehr schwache 19,3 Millisekunden.

Hersteller: Hitachi
Preis: Ca. € 320,-
Website: www.hitachigst.com

WERTUNG: 1,90

CONTROL FREAK

Die tropfenähnliche Form beschränkt die Nutzfläche der rutschfesten Mausunterlage auf 240x200 Millimeter. Dafür fallen die Start- und Reibwiderstände äußerst gering aus.

Hersteller: Mad Mouse
Preis: Ca. € 25,-
Website: www.madmouse.de

WERTUNG: 1,65

XP2-6400 (996561)

Mushkins zweimal 2 Gigabyte Speicher-Pärchen eignet sich für den DDR2-800-Betrieb mit den niedrigen Latenzen 4-3-3-10. Zusätzlich sind 540 MHz Takt bei 2,3 Volt möglich.

Hersteller: Mushkin
Preis: Ca. € 480,-
Website: www.mushkin.com

WERTUNG: 1,77

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
▶ Benq FP93GX	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 280,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	13 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m	-	1,80
Breitbild (16:10-Format)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m	USB-Hub	1,68
Benq FP241W (24 Zoll)	ca. € 845,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m	USB-Hub	1,77
▶ Asus MW221U (22 Zoll)	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	55 bis 220 cd/m	Lautsprecher	1,92

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach/** Anwendungsbenchmark des Testprogramms h2benchw. Je mehr Punkte, desto besser.

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Anwendungsindex**	Wertung
WD Raptor WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 190,-	SATA I	143,1 GB	10.000	0,2 Sone / 1,1 Sone	8,2 ms	16 MB	78,1/66,7 MB/s	39,9	1,74
▶ Samsung Spinpoint T HD501LJ	ca. € 90,-	SATA II	465,8 GB	7.200	0,2 Sone / 0,4 Sone	13,8 ms	16 MB	63,2/63 MB/s	31,4	1,90
WD Caviar SE WD3200AAJS	ca. € 70,-	SATA II	298,1 GB	7.200	0,2 Sone / 0,3 Sone	18,8 ms	8 MB	65,9/65,9 MB/s	25,9	2,20

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**Leistung RMS**	**Decoder**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Teufel Concept E Magnum Power Ed.	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 340,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 60,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 180,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Razer Deathadder	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	1.800 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,54
▶ Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 70,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 30,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von rund 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



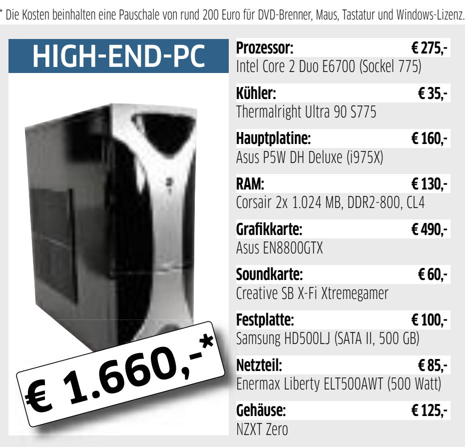
Komponente	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 3500+ (Sockel AM2)	€ 50,-
Kühler: Arctic Cooling Freezer 64 Pro	€ 15,-
Hauptplatine: MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	€ 65,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	€ 90,-
Grafikkarte: Asus EN7600GT Silent	€ 135,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)	€ 50,-
Netzteil: Cooler Master Extremepower (430 Watt)	€ 40,-
Gehäuse: Sharkoon Rebel 9 Economy	€ 35,-

AUFSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Duo E6400 (Sockel 775)	€ 155,-
Kühler: Arctic Cooling Freezer 7 Pro	€ 15,-
Hauptplatine: Gigabyte 965P-DS3 (965P)	€ 95,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5	€ 90,-
Grafikkarte: Powercolor X1950 Pro (256 MB)	€ 160-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)	€ 50,-
Netzteil: Enermax Liberty ELT500AWT (500 Watt)	€ 85,-
Gehäuse: Thermaltake Armor Jr.	€ 85,-

HIGH-END-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Duo E6700 (Sockel 775)	€ 275,-
Kühler: Thermalright Ultra 90 S775	€ 35,-
Hauptplatine: Asus P5W DH Deluxe (i975X)	€ 160,-
RAM: Corsair 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL4	€ 130,-
Grafikkarte: Asus EN8800GTX	€ 490,-
Soundkarte: Creative SB X-Fi Xtremegamer	€ 60,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 100,-
Netzteil: Enermax Liberty ELT500AWT (500 Watt)	€ 85,-
Gehäuse: NZXT Zero	€ 125,-


mein freund
nennt mich
ENGELCHEN.
ich nenn' ihn
OPFER.
play vanilla, das erste spielemagazin für frauen ist da.



RUNDERNEUERT | Im Vergleich zum Vorgänger hat AMD die HD2900 XT in fast allen Punkten technisch verbessert – die äußere Erscheinung blieb gleich.

DIE ERSTEN DX-10-KARTEN VON AMD IM TEST

Radeon HD2900 XT

Von: Daniel Waadt und Carsten Spille

Vier Grafikkarten des Typs HD2900 XT im Praxistest! Welche ist die beste Alternative zur starken Konkurrenz von Nvidia?

Seit dem 14. Mai können Sie Karten mit dem Radeon-HD2900-XT-Chip im Handel erwerben. Betreiber von Online-Shops bestätigen, dass sich die neuen AMD-Karten recht gut verkaufen – konkrete Zahlen bleiben aber Geheimsache. PC Games testet vier R600-Karten, die alle auf dem Referenzdesign von AMD basieren. Unterschiede finden Sie also eher bei der Ausstattung und den Serviceleistungen.

Bis Redaktionsschluss war nur der Catalyst-Treiber 7.4 verfügbar. Der unterstützt den neuen AMD-Chip jedoch noch nicht. AMD bietet aber auf der Webseite ein Treiber-Update (v8.370.4.3000) an, das Sie als Ergänzung zu den Treibern von den Hersteller-CDs installieren. Allerdings enthalten Treiber für die R600-Karten ein fehlerhaftes Catalyst Control Panel. Das Catalyst Control Center (CCC) startet entweder gar nicht oder die Oberfläche erscheint nur kurz auf dem Bildschirm und wird dann wieder ausgeblendet. Mit einem Trick kommen Sie aber dennoch in den Genuss des CCC. Führen Sie die Installationsdatei vom Catalyst 7.4 aus und brechen Sie nach dem Entpacken der Dateien die Set-up-Routine ab. Wechseln Sie nun ins Unterverzeichnis „CCC" und führen Sie dort die Set-up-Datei aus. Diese alte Version des CCC ist auch mit den R600-Karten kompatibel und funktioniert tadellos.

Innovationen beim Kühlerdesign suchen Sie vergebens, wie das Aufmacher-Foto mit einer abgebildeten HD2900 XT und einer X1950 XTX zeigt. Die GPU-Temperatur ist im 3D-Modus mit bis zu 85 Grad Celsius etwa genauso hoch wie bei einer X1950 XTX. Der 75-mm-Lüfter kennt nur zwei Lüfterstufen. Je nach Temperatur erzeugt das Gebläse dabei einen Lärmpegel von 0,3 bis 3,3 Sone. Ärgerlicherweise kommt es vor, dass die hohe Lüfterstufe auch im normalen Windows-Betrieb zum Einsatz kommt. Die zwei DVI-Ausgänge unterstützen Dual-Link-DVI und ermöglichen Auflösungen von bis zu 2.560x1.600 Pixeln.

AMDs HD2900 XT schleift außerdem das Audio-Signal von der Soundkarte ganz ohne Kabel zum DVI-Ausgang durch. Mittels beiliegendem Adapter (HDMI zu DVI) verbinden Sie ohne separates Audio-Kabel ein LCD-TV-Gerät mit der Grafikkarte. Dazu liefert AMD spezielle Treiber im Paket mit, die automatisch installiert werden. In einem Praxistest mit einem LCD-TV haben wir die Grafikkarte per HDMI angeschlossen. Allerdings wurde weder bei Spielen noch bei einem herkömmlichen DVD-Spielfilm ein Tonsignal zum Fernseher übermittelt – wo der Fehler lag, blieb unklar.

AMD taktet die Radeon HD2900 XT mit 743 MHz Chip- und 828 MHz Speichertakt. Obwohl der eingesetzte GDDR3-Speicher nur eine Nanosekunde Zykluszeit hat und damit für bis zu 1.000 MHz spezifiziert ist, nutzt AMD dieses Taktpotenzial nicht aus. Per Übertaktung sind höhere Taktraten aber überhaupt kein Problem. Bei unseren vier Testmustern sind ein Chiptakt zwischen 850 und 890 MHz sowie ein Speichertakt zwischen 980 und 1.130 MHz möglich. Um die Grafikkarte zu übertakten, brauchen Sie ein Netzteil mit sowohl einem sechs- als auch einem achtpoligen PCI-Express-Stromanschluss. Ansonsten ist die entsprechende Treiberoption namens Overdrive nicht zugänglich. MSI umgeht dieses Verfahren mit einem Trick und liefert als einziger Hersteller im Testfeld einen 2x4-auf-2x3-Pin-Adapter für ältere Netzteile mit. Zu noch besseren Overclocking-Ergebnissen verhilft

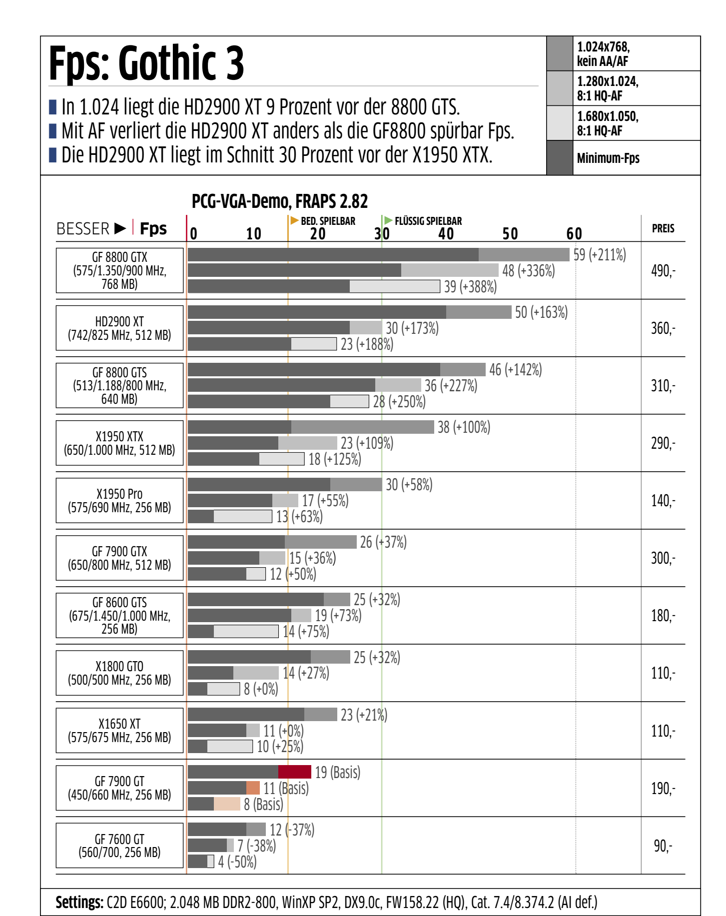
der Adapter aber nicht. Alternativ können Sie allerdings auch ein separates Programm wie Powerstrip nutzen.

AMD sieht die HD2900 XT als obere Mittelklasse und nicht als eine High-End-Karte an und hat mit einer unverbindlichen Empfehlung von 399 Euro den Preis sehr ansprechend gestaltet. Allerdings ist die Leistungsaufnahme im Vergleich zu anderen Mittelklasse-Grafikkarten sehr hoch: Bei unserem Core-2-Duo-Komplett-PC messen wir bis zu 306 Watt Leistungsaufnahme in 3D; mit einer Geforce 8800 GTS sind es dagegen nur 229 Watt.

Die Ausstattung bei den von uns getesteten AMD-Karten fällt sehr ähnlich aus. So liegt jeder Karte eine Crossfire-Brücke zum Zwei-Karten-Betrieb bei. Zwei DVI-VGA-Adapter sowie ein HDMI-Adapter gehören zum Standard. Neben einem YUV-Adapter wird außerdem ein S-Video-/Composite-Adapter (für TV-In/Out) mitgeliefert. Lediglich MSI legt noch ein S-Video-Kabel in den Karton. Zur Software-Ausstattung gehören bei Asus diverse Programme wie Smart Doctor. MSI packt auch eine CD mit eigenen Tools bei, während Club 3D die Programme Power DVD, Power Director sowie Power Producer mitliefert. Sapphire legt eine Vollversion vom 3D Mark 06 sowie Power DVD und Power Director bei. Außerdem ist es einem Handel zwischen AMD und Valve zu verdanken, dass sämtliche Hersteller im Testfeld einen Coupon für die Spiele Half-Life 2: Episode Two, Portal und Team Fortress 2 beilegen. ❑

FAZIT

Bei den Multimedia-Eigenschaften (TV-Eingang, HDMI-Funktionalität) ist die HD2900 XT der Geforce 8800 überlegen. Unausgereift wirken aber die Treiber. Für geräuschgedämmte PCs ist der Lüfter eindeutig zu laut und auch der hohe Stromverbrauch ist ein Nachteil. Bleibt die Hoffnung, dass durch neue Treiber zumindest die 3D-Leistung verbessert und die Geforce 8800 GTS durchgehend abgehängt wird.



GRAFIKKARTE				
Produkt	**EAH2900XT/G/HTVDI/512M**	**RX2900XT-VT2D512E-HD**	**CGAX-XT292**	**HD2900 XT**
Hersteller/Webseite	Asus (www.asuscom.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Club 3D (www.club3d.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 370,-/Befriedigend	Ca. € 370,-/Befriedigend	Ca. € 360,-/Befriedigend	Ca. € 360,-/Befriedigend
Grafikchip; Codename	Radeon HD2900 XT; R600	Radeon HD2900 XT; R600	Radeon HD2900 XT; R600	Radeon HD2900 XT; R600
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	320/64	320/64	320/64	320/64
Chiptakt (2D/3D)	506/743 MHz	506/743 MHz	506/743 MHz	506/743 MHz
Speichertakt (2D/3D)	513/828 MHz	513/828 MHz	513/828 MHz	513/828 MHz
Ausstattung (20%)	**1,88**	**1,93**	**1,95**	**1,98**
Speichermenge/Anbindung	512 MB (512 Bit)	512 MB (512 Bit)	512 MB (512 Bit)	512 MB (512 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1 ns)	GDDR3 (1 ns)	GDDR3 (1 ns)	GDDR3 (1 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)
Kühlung	75-mm-Lüfter, RAM-Kühler	75-mm-Lüfter, RAM-Kühler	75-mm-Lüfter, RAM-Kühler	75-mm-Lüfter, RAM-Kühler
Software/Tools	Asus-Tools	MSI-Tools	U. a. Power DVD, Power Director	3D Mark 06, Power Director, Power DVD
Spiele-Vollversionen	S.T.A.L.K.E.R., „The Black Box"-Coupon*	„The Black Box"-Coupon*	„The Black Box"-Coupon*	„The Black Box"-Coupon*
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Video-Kabel	-	S-Video-Kabel, 4-3-Pol-Netzteil-Kabel	-	-
Adapter	YUV/TV, HDMI-DVI, 2x DVI-VGA, CF	YUV/TV, HDMI-DVI, 2x DVI-VGA, CF	YUV/TV, HDMI-DVI, 2x DVI-VGA, CF	YUV/TV, HDMI-DVI, 2x DVI-VGA, CF
Eigenschaften (20%)	**1,82**	**1,82**	**1,82**	**1,82**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (2 Stufen)	Vorhanden; ja (2 Stufen)	Vorhanden; ja (2 Stufen)	Vorhanden; ja (2 Stufen)
Leistung (60%)	**2,60**	**2,62**	**2,60**	**2,60**
Temperatur	85 °C (GPU)	84 °C (GPU)	84 °C (GPU)	84 °C (GPU)
Lautstärke (2D/3D)	0,3-3,3 Sone; 22-42 dB(A)	0,3-3,3 Sone; 22-42 dB(A)	0,3-3,4 Sone; 22-43 dB(A)	0,3-3,4 Sone; 22-43 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	178/306 Watt (ganzer PC)	174/298 Watt (ganzer PC)	174/302 Watt (ganzer PC)	173/284 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	870/1.130 MHz	890/980 MHz	870/1.050 MHz	850/1.030 MHz
1.024x768, kein AA/AF	71 Fps (Sehr gut)	71 Fps (Sehr gut)	71 Fps (Sehr gut)	71 Fps (Sehr gut)
1.280x1.024, kein AA/AF	61 Fps (Sehr gut)	61 Fps (Sehr gut)	61 Fps (Sehr gut)	61 Fps (Sehr gut)
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	42,5 Fps (Gut)	42,5 Fps (Gut)	42,5 Fps (Gut)	42,5 Fps (Gut)
FAZIT	Wertung: **2,30** ➕ Gute Ausstattung ➕ Hohes OC-Potenzial ➖ 3D-Leistung	Wertung: **2,32** ➕ Gute Ausstattung ➕ Netzteil-Adapter inklusive ➖ 3D-Leistung	Wertung: **2,32** ➕ Gute Ausstattung ➕ Hohes OC-Potenzial ➖ 3D-Leistung	Wertung: **2,32** ➕ Gute Ausstattung ➕ Hohes OC-Potenzial ➖ 3D-Leistung

* Enthält Half-Life 2: Episode Two, Portal, Team Fortress 2

aus l@hoo.de wird





15,4" WXGA inkl.2,0 MegaPixel Webcam & Fingerprint Reader

- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7100 mit 2x 1.8 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1200x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Intel® Wireless LAN WiFi Link 4965AGN, DVD-Brenner Laufwerk, 3in1 Cardreader, Bluetooth

899.- €
oder Finanzkauf ab 16€/mtl.*
Art-Nr. 4080

- Intel® Core™ Duo Prozessor T2250 mit 2x 1.73 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 7600Go
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA inkl.1,3 MegaPixel Webcam & Fingerprint Reader



15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 3in1 Cardreader

749.- €
oder Finanzkauf ab 14€/mtl.*
Art-Nr. 4084



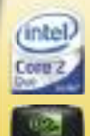
- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7300 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

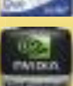
17" WXGA+ Glare Type Display (1440x900 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Intel® Wireless LAN WiFi Link 4965AGN, Li-Ion Akku, 4in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

1099.- €
oder Finanzkauf ab 20€/mtl.
Art-Nr. 4189

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- HD-DVD-ROM + DVD-RW Combo Laufwerk









15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1200x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Intel® Wireless LAN WiFi Link 4965AGN, 3in1 Cardreader, Bluetooth



1299.- €
oder Finanzkauf ab 24€/mtl.*
Art-Nr. 4185

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7300 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8700GT
- DVD-Brenner Laufwerk



17" WUXGA Glare Type Display 7.1 Kanal Sound, 4x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Intel® Wireless LAN WiFi Link 4965AGN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

1699.- €
oder Finanzkauf ab 31€/mtl.
Art-Nr. 4190

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.



Microsoft GOLD CERTIFIED

www.one.de

Von: Jens Appelt

Guter Speicher muss nicht teuer sein: Auch manche der preisgünstigen Module haben ein hervorragendes Overclocking-Potenzial. Wir verraten, wie Sie diese Geheimtipp-Riegel aufspüren und anschließend optimal übertakten.



AUFGESCHRAUBT | Teure Top-Module verfügen gewöhnlich über Kühlkörper auf beiden Seiten – sogenannte Heatspreader. Erst wenn Sie diese entfernen, erkennen Sie, welche Chips verwendet werden. Handeln Sie dabei mit äußerster Vorsicht, um den Speicher nicht zu beschädigen.

OVERCLOCKING

Die besten Tipps für DDR2-Speicher

WAS IST?

- **DDR2**
  Double Data Rate. Aktueller Arbeitsspeicherstandard, bei allen AM2- (AMD) und den meisten Core-2-Systemen (Intel) im Einsatz.
- **SPEICHERLATENZEN/TIMINGS**
  Diverse Wartezeiten, die beim Auslesen einer Speicherzelle entstehen. Niedrige Latenzen sorgen für mehr Leistung.

ARBEITSMATERIAL

- **CPU-Z**
  Heft-DVD
  WEBCODE 23DS
  www.cpuid.com/cpuz.php
- **MEMTEST86+**
  Heft-DVD
  www.memtest.org
- **PRIME95**
  Heft-DVD
  WEBCODE 23EE
  mersenne.org/freesoft.htm
- **SPD-TOOL**
  WEBCODE 25JT
  http://forums.techpowerup.com/showthread.php?t=20349

Dank effektiver Herstellung, neu errichteter Produktionsstätten und einer relativ geringen Nachfrage sind seit einigen Monaten die Lager der Speicherhersteller voll. Folge: Die Preise sind auf einen Tiefstand gefallen, immer häufiger kommen die besonders guten RAM-Chips auch auf günstigeren Modulen zum Einsatz. (Lesen Sie auch die Seite 162.)

Die Hersteller von Overclocking-Speicher setzen in der Regel verstärkt Chips der Firmen Elpida, Promos und Micron ein. Die Varianten von Elpida und Promos können bei DDR2-800 gewöhnlich die Timings 4-4-4-12 erreichen und häufig auf bis zu 500 MHz (DDR2-1000) übertaktet werden. Die Chips sind günstiger als die Modelle von Micron, sodass verstärkt darauf zurückgegriffen wird. Beispielsweise bietet MSC seit einiger Zeit mit den Cell Shock V2 CS2221042 Value-RAM mit Elpida-Chips an. Auch Corsair, OCZ oder G.Skill setzen neben Micron-Chips verstärkt auf Promos und Elpida.

Die begehrtesten Chips kommen derzeit aber von Micron: Sie besitzen das höchste Übertaktungspotenzial und halten Validierungen bis zu DDR2-1200 (PC2-9600) und mehr stand. Da nicht alle Micron-Chips über einen derart hohen Overclocking-Spielraum verfügen, sind nur die Varianten D9GMH und D9GKX bei den Top-Modulen im Einsatz. Besonders interessant: Auch bei den sehr günstigen Crucial-DIMMs (DDR2-533/667) finden manchmal die guten D9GMH-Chips Verwendung. Die entsprechenden Module gelten daher als absoluter Geheimtipp. Es gehört jedoch ein wenig Glück dazu, da auch andere Micron-Chips oder Modelle von Samsung verwendet werden können, die sich bei Weitem nicht so gut übertakten lassen. Die Value-DDR2-800-Module von Crucial sind hingegen eine verlässliche Quelle für Micron-D9GKX-Chips. Neuerdings bietet MSC mit den günstigen Cell Shock DDR2-667 CS2110650 eine limitierte Version an, bei der D9GMH-Chips garantiert werden. Hier sind Sie also auf der sicheren Seite – ein echter Geheimtipp.

Nicht nur die zugesicherten Taktraten oder die verwendeten Chips machen den höheren Preis von High-End-Arbeitsspeicher aus. Weitere wichtige Unterschiede wie ein SPD mit EPP-Programmierung („SLI-ready memory") sowie längere Garantiezeiten unterscheiden Top-Speicher von Value-RAM. Zudem sind sogenannte Heatspreader, die die verwendeten Chips kühlen und für optische Unterschiede sorgen sollen, mittlerweile nicht mehr aus dem Handel wegzudenken.

Bis auf die Garantiezeit, die aber auch bei den günstigen Modulen mehrere Jahre betragen kann, ist es mit unseren Praxistipps problemlos möglich, die fehlenden Features nachzubessern: Das SPD (Serial Presence Detection; automatische Erkennung von Speichermodulen im PC) ist mittels Tool gegen ein besseres zu ersetzen und

Heatspreader oder Lüfter können Sie günstig nachkaufen.

Um das Übertaktungspotenzial des günstigen Arbeitsspeichers mit den High-End-Modulen vergleichen zu können, haben wir folgende Kits mit jeweils zweimal 1.024 MB verwendet:

Günstiges RAM (80 bis 120 Euro)
- Crucial DDR2-533 (Micron D9HNL)
- Crucial DDR2-533 (Micron D9GMH)
- Crucial Value DDR2-800 (Micron D9GKX)
- Cell Shock DDR2-667 CS2110650 (Micron D9GMH)

High-End-RAM (140 bis 170 Euro)
- Cell Shock V2 DDR2-800 CS2221042 (Elpida -6E-E)
- Mushkin XP2-6400 DDR2-800 (Micron D9GMH)
- Mushkin XP2-8500 DDR2-1066 (Micron D9GMH)

Es gibt mehrere Möglichkeiten, den maximalen Takt der Speichermodule herauszufinden. Die Hersteller setzen gewöhnlich auf kostspielige Hardware-Lösungen. Es gibt aber auch sehr verlässliche Tools, die es einem Privatanwender ermöglichen, das OC-Potenzial im eigenen System auszuloten: Variante 1 ist Memtest86+, ein Tool, das Sie außerhalb von Windows per Boot-Diskette oder -CD starten. Es braucht ein wenig länger für aussagefähige Ergebnisse.

Schneller und trotzdem sehr aussagekräftig ist das Windows-Tool Prime95. Sollte der Torture-Test (Einstellung: „Blend") mehrere Stunden fehlerfrei ablaufen, können Sie den ermittelten Takt als Richtwert nehmen. Sicherer ist es jedoch, das Programm eine Nacht durchlaufen zu lassen oder bei einer kürzeren Testzeit rund 5 bis 10 MHz als Sicherheitspuffer abzuziehen. Beim OC-Versuch ist es wichtig, dass zunächst möglichst nur eine Komponente übertaktet wird, um weitere Fehlerquellen auszuschließen. Das bedeutet, dass Sie Einstellungen wählen, die möglichst nur den Arbeitsspeicher übertakten (siehe Bild oben rechts)

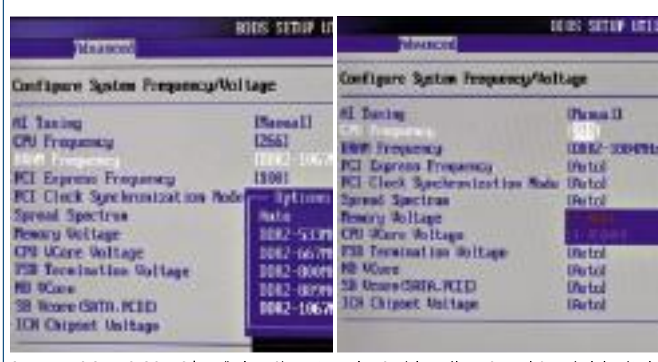
Für diesen Artikel verwendeten wir das Asus P5B Deluxe (P965). Die Spannung wurde beim Speicher mit Microns D9GMH- und D9GKX-Chips direkt auf 2,4 Volt und bei den Cell Shock V2 mit Elpida-„-6E-E"-Chips auf 2,3 Volt angehoben. Im nächsten Schritt nutzen wir vorerst nur die Speicherteiler, übertakten das RAM also noch nicht mittels FSB. Für unseren Test haben wir einen Core 2 Duo E6600 und relativ sichere Timings von 5-5-5-12 verwendet. Das hat den Vorteil, dass zunächst nur das RAM und nicht die CPU übertaktet wird. Folgende Teiler, die wir der Reihe nach auf Stabilität überprüft haben, stehen beim P5B Deluxe zur Wahl:

- DDR2-533 (266 MHz/1:1)
- DDR2-667 (333 MHz/4:5)
- DDR2-800 (400 MHz/2:3)
- DDR2-889 (444 MHz/3:5)
- DDR2-1067 (533 MHz/1:2)

Grundsätzlich steigert man so lange den Takt, bis Prime95 abbricht oder das System instabil läuft. Falls der Speicher einen maximalen Takt zwischen den Teilern hat oder mit mehr als DDR2-1067 fehlerfrei läuft, ist für die genaueren Tests der FSB ebenfalls zu übertakten. Damit die CPU nicht begrenzt, setzen Sie einfach den Multiplikator herunter – das geht bei allen Core-2- und AM2-CPUs. Den FSB-Takt haben wir in 5-MHz-Schritten angehoben, wobei wir die CPU-Spannung (Vcore) sicherheitshalber auf 1,4 Volt setzen (Standard: 1,25 Volt). Die Erhöhung ist nur dann notwendig, wenn Sie das Übertaktungspotenzial der CPU bei Standardspannung nicht kennen. Sobald der Maximaltakt ermittelt ist, sollten Sie die optimalen Latenzen herausfinden. Die grundsätzliche Vorgehensweise ändert sich in dem Fall nicht: Der Reihe nach verändern Sie Wert für Wert die Timings und überprüfen jede neue Einstellung auf Stabilität.

Welche Taktergebnisse wir jeweils mit den verwendeten Value- und High-End-Modulen erreicht haben, erfahren Sie in der Tabelle rechts („OC-Ergebnisse"). Daran können Sie gut erkennen, dass letztendlich nur die Speicherchips den Takt bestimmen: Wie erwartet erreichen die Cell Shock V2 aufgrund der „-6E-E"-Chips von Elpida keinen so hohen Takt wie beispielsweise die Speicherriegel mit Microns D9GMH oder D9GKX. Es scheint sogar, als wäre die Erfolgsquote bei den Micron D9GMH oder D9GKX so hoch, dass die Hersteller nur eine sehr geringe Selektion durchführen müssen, um beispielsweise DDR2-1066-Betrieb gewährleisten zu können.

SPEICHER ÜBERTAKTEN



OPTIMALES OVERCLOCKNG | Verändern Sie erst nur den Speicherteiler; FSB und CPU sind damit als Fehlerquellen ausgeschlossen. Danach ermitteln Sie in 5-MHz-Schritten den optimalen RAM-Takt.

ÜBERTAKTUNG: ERGEBNISSE

Speicher	Chips	Ergebnis
Günstiges RAM (80 bis 120 Euro)		
2x 1.024 MB Crucial DDR2-533	Micron D9HNL	390 MHz (DDR2-780)
2x 1.024 MB Crucial DDR2-533	Micron D9GMH	580 MHz (DDR2-1160)
2x 1.024 MB Crucial Value DDR2-800	Micron D9GKX	560 MHz (DDR2-1120)
2x 1.024 MB Cell Shock DDR2-667 CS2110650	Micron D9GMH	570 MHz (DDR2-1140)
High-End-RAM (140 bis 170 Euro)		
2x 1.024 MB Cell Shock V2 DDR2-800 CS2221042	Elpida -6E-E	460 MHz (DDR2-920)
2x 1.024 MB Mushkin XP2-6400 DDR2-800	Micron D9GMH	580 MHz (DDR2-1160)
2x 1.024 MB Mushkin XP2-8500 DDR2-1066	Micron D9GMH	570MHz (DDR2-1140)

CHIP-AUSWAHL: VALUE-RAM

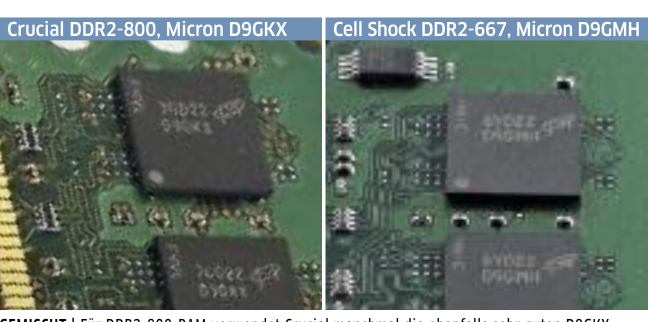
Auf die verwendeten Chips kommt es an: Teilweise finden unterschiedliche Chips innerhalb einer Serie Verwendung – sehen Sie am besten selbst nach.

Crucial DDR2-533, Micron D9GMH



SPARTIPP | Auf manchen DDR2-533-DIMMs von Crucial befinden sich die hervorragenden D9GMH-Chips. So bekommen Sie OC-RAM für 40 Euro (1.024 MB)! Eine Garantie gibt es aber nicht.

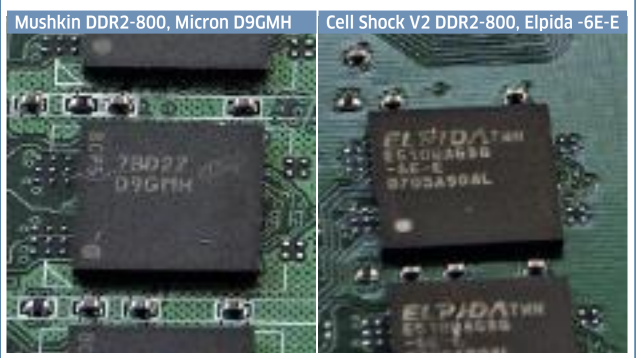
Crucial DDR2-800, Micron D9GKX | Cell Shock DDR2-667, Micron D9GMH



GEMISCHT | Für DDR2-800-RAM verwendet Crucial manchmal die ebenfalls sehr guten D9GKX-Chips. Bei MSCs Günstig-RAM gibt es hingegen wieder die hervorragende D9GMH-Variante.

CHIP-AUSWAHL: HIGH-END-RAM

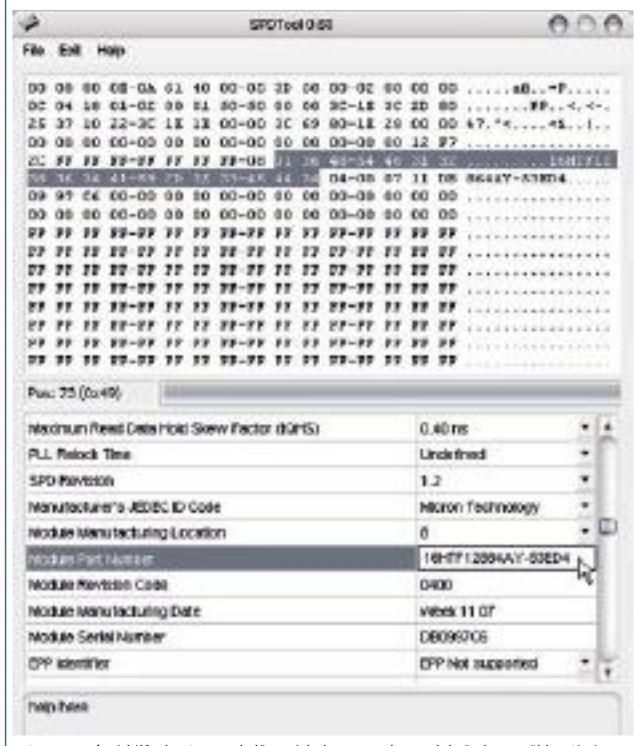
Bei Top-DDR2-800- oder DDR2-1066-Modulen müssen Sie oft erst den Kühlkörper entfernen, um die Chips erkennen zu können.



HOCHWERTIG | Für die DDR2-800- oder DDR2-1066-Module setzt Mushkin ebenfalls auf D9GMH-Chips, die im Test mit 580 MHz stabil liefen. Elpida- statt Micron-Chips gibt es bei unseren Cell-Shock-V2-Mustern.

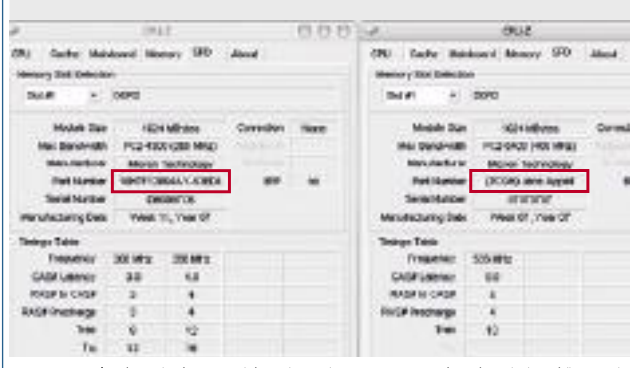
SPD-ROM FLASHEN

1 SPD-ROM auslesen und ändern



EIGENNAME | Mithilfe des SPD-Tools lässt sich der Name des Moduls ändern. Wählen Sie im Menü einfach einen anderen Eintrag aus.

2 Geändertes SPD-ROM



INDIVIDUELL | Geben Sie Ihrem Speicher einen eigenen Namen. Neben den Timings können Sie auch diverse Bezeichnungen ändern.

Für erfolgreiches Overclocking ist es enorm wichtig, auf die verwendeten Chips zu achten. Beispielsweise erreichen die D9HNL von Micron gewöhnlich nur Taktraten unterhalb der DDR2-800-Grenze. Die Crucial-Module mit DDR2-533 oder DDR2-800 (D9GMH/D9GKX) sowie die Cell Shock DDR2-667 mit Microns D9GMH-Chips verfügen hingegen über ein ebenso hohes Potenzial wie die teuren High-End-Varianten.

Das SPD-ROM kann als Firmware des Arbeitsspeichers bezeichnet werden, bei dem die Haupt- und auch die Sub-Timings festgelegt sind. Diverse Angaben und Timings ruft das Mainboard über das SPD ab, ohne dass Sie etwas manuell einstellen. Viele der im SPD bestimmbaren Optionen sind nicht einmal im BIOS sichtbar. Zudem werben Hersteller mit einer „EPP"-Programmierung (Enhanced Parallel Port; ein Standard, der Übertragungsraten von 2 MB/s ermöglicht). Die ist ebenfalls im SPD hinterlegt. Insgesamt gilt, dass mit einer guten SPD-Programmierung der Grundstein für einen stabilen und fehlerfreien Betrieb gelegt ist.

Falls ein Speicherpaar ein nicht so gutes SPD besitzt oder Inkompatibilitäten auftreten, müssen Sie nicht zwangsläufig die Module tauschen. Mittlerweile gibt es nämlich einige gute Datenbanken mit SPDs und auch das Aktualisieren (Flashen) eines SPDs hört sich komplizierter an, als es tatsächlich ist. Mit dem SPD-Tool in der Version 0.60 von Techpowerup geht das kinderleicht. Das kostenlose Programm macht es möglich, etwa Timings oder Herstellervorgaben zu ändern. Falls man kein SPD erstellen oder abändern möchte, bedient man sich einfach bei einer SPD-Datenbank. Eine große Übersicht für DDR2-SPDs finden Sie ebenfalls bei techpowerup: Unter www.techpowerup.com/spddb ist eine üppige Anzahl von SPDs übersichtlich aufgelistet. Ohne Aufpreis bekommt man gratis die EPP-Programmierung, die bei Mainboards mit Nforce-590-SLI-oder -680i-SLI-Chip nutzbar ist. Zudem bekommen Sie auf diese Weise SPDs, die ausgiebige Kompatibilitätstests hinter sich haben. Wählen Sie aber stets nur ein SPD, das zum verwendeten Speicher passt. Das bedeutet: Achten Sie unbedingt auf die Größe (256/512/1.024 MB) und auf die verwendeten Chips.

Das praktische SPD-Tool kann aber noch mehr. Beispielsweise lässt sich das SPD personalisieren. So haben wir etwa bei den DDR2-533-Modulen von Crucial (Micron D9GMH) ein SPD der Mushkin XP2-8500 geflasht, bei dem wir nachträglich den Hersteller in „Micron Technology", die Part Number „(PCGH) Jens Appelt", die Serial Number „07070707" und das Manufacturing Date „Week 07, Year 07" veränderten. Und wie nennen Sie Ihren Speicher?

Mittlerweile ist es die Regel, dass besonders guter und teurer Arbeitsspeicher auch entsprechend aussehen muss. Dabei wird immer wieder darauf verwiesen, dass die Heatspreader die Kühlleistung verbessern – viele erfahrene Übertakter sind sich aber einig, dass sie bei zahlreichen Modellen die Kühlleistung nicht positiv beeinflussen. Bei DDR2-Speicher bringen teure Wasserkühllösungen oder extravagante Heatspreader keinen nennenswerten Vorteil.

Bei einem längeren Einsatz mit angehobener Spannung kann eine bessere Kühlung eventuell die Lebensdauer der Module verlängern. Es genügt jedoch schon, einen Lüfter oder die extra für diesen Einsatz entwickelten RAM-Airflows (beispielsweise von Corsair und OCZ) zu verwenden. Wer eine noch bessere Wärmeableitung erreichen möchte, kann den Thermalright HR-07 für rund 15 Euro einsetzen. Die Kühlung des Speichers ist sicher lohnenswert, allerdings können Sie natürlich auch ohne einen Heatspreader oder einen zusätzlichen Lüfter gute Übertaktungsergebnisse erzielen.

Der Aufwand lohnt sich: Wer die besten Speicherchips auf günstigem Arbeitsspeicher sucht und hoffentlich findet, muss beim Übertakten einen eventuellen Garantieverlust in Kauf nehmen, kann jedoch die weiteren Nachteile problemlos verschmerzen. Für die Taktermittlung, den fehlenden Heatspreader oder das bessere SPD ist nicht zwingend Extrakohle fällig. Wichtig ist jedoch, dass beim Kauf von gewissen Geheimtipps tatsächlich die richtigen Chips an Bord sind. Sonst gerät selbst DDR2-800 unter Umständen zur Hürde. Wer aber das günstige RAM etwa von Crucial und MSC mit Microns D9GMH oder D9GKX bekommt, kann damit ebenso gute Übertaktungswerte erreichen wie mit teurem High-End-Arbeitsspeicher. ❑



ONLINE-SHOPPING | Mithilfe bekannter Preisvergleichsdienste können Sie leicht den günstigsten Hardware-Anbieter ermitteln.

PREISVERGLEICHSDIENSTE IM TEST

Hardware-Kauf für Sparfüchse

Von: Lars Craemer

Für die Computer-Klitsche um die Ecke sind sie ein Fluch, für preisbewusste Käufer ein Segen: Preissuchmaschinen. Dank dieser Webseiten finden Sie jederzeit den günstigsten Anbieter Ihres Wunschproduktes.

Wenn es nur auf den günstigsten Preis ankommt und der lokale Hardware-Shop um die Ecke oder der Elektronikfachmarkt keine Alternative sind, bieten Suchmaschinen im Internet vielfältige Möglichkeiten zur Preissuche. Wir nehmen sieben populäre Vertreter unter die Lupe.

Die meisten Suchmaschinen im Netz sind sehr übersichtlich aufgebaut. Neben Produktinformationen bieten diese Seiten in der Regel auch eine Kommentarfunktion an. Wir empfehlen, diese vor dem Kauf zu konsultieren. Häufen sich schlechte Kommentare, bei denen sich Käufer über sehr lange Lieferzeiten mokieren, sollten Sie den Shop besser meiden.

Geizhals.at ist eine der populärsten Suchmaschinen im Netz. Hier informiert man Sie über die günstigsten Angebote in Österreich, Deutschland oder sogar EU-weit. Bei ungenauen Sucheingaben landen Sie automatisch in der komfortablen Kategorie-Übersicht und finden so relativ schnell das gewünschte Produkt. Die Datenbankabfragen sind sehr schnell und Wartezeiten sind uns nicht aufgefallen. Im spezifischen Produktfenster finden Sie in der Regel alle wichtigen Daten zum Produkt. Die Händlerliste für ein Produkt ist ebenfalls sehr schlicht gehalten, da fallen Preisvergleiche leicht. Zum Testzeitpunkt listete Geizhals mit 177 Euro den günstigsten Preis für unseren E6600-Prozessor, bei der 8800-GTX-Grafikkarte lag der Dienst im guten Mittelfeld. Neben der Preisentwicklung bietet Geizhals.at auch noch einen Preisagenten. Besonders interessant für Selbstabholer und gelungen in der Ausführung: Über eine Postleitzahlensortierung können Sie Ihren persönlichen lokalen Händler ermitteln.

Billiger.de ist ähnlich aufgebaut wie Geizhals, allerdings bieten die Betreiber dem Nutzer über das Hardware-Umfeld hinaus noch weitere Kategorien wie beispielsweise „Sport & Freizeit" an. Auch ein Tarifrechner für Versicherungen findet sich auf der Seite. Im Gegensatz zu Geizhals.at besitzt Billiger.de keinen Preisagenten. Ein sehr interessantes Feature ist die „Vertrauensgarantie". Um diese zu erhalten, muss ein Shop eine kostenlose Geld-zurück-Garantie (zum Beispiel via Trusted-Shops) anbieten und die gesetzlichen Garantien und Rückgaberechte ohne Probleme gewähren. Bei unserer Preisstichprobe ist der Prozessorpreis mit 186 Euro am höchsten (9 Euro mehr als der günstigste Dienst), die Grafikkarte wird allerdings mit 476 Euro am günstigsten angeboten. In Sachen Preisvergleich bietet Billiger.de vielfältige Möglichkeiten – so sind speziell Produkte von einem Hersteller oder in einer Kategorie miteinander vergleichbar.

Geizkragen.de bietet eine Startseite, die neben der Suchmaske noch mit einen Newsticker und verschiedenen Community-Features ausgeschmückt ist, darunter Forum, Chat und Tipps aus verschiedenen Ressorts. Die Anzeige möglicher Treffer ist bei Geizkragen unübersichtlicher als bei den anderen Anbietern. Die Darstellung der Produktergebnisse fällt hingegen vorbildlich aus, da auf einen Blick alle wichtigen Informationen

PREISVERGLEICHSDIENSTE

Anbieter	Billiger.de	Evendi.de	Geizhals.at	Geizkragen.de	Idealo.de	Preistrend.de	Schottenland.de
Webseite	www.billiger.de	www.evendi.de	www.geizhals.at	www.geizkragen.de	www.idealo.de	www.preistrend.de	www.schottenland.de
Produkte	Keine Angaben	Keine Angaben	Ca. 238.000	Keine Angabe	Ca. 200.000	Keine Angaben	Ca. 80.000
Kategorien	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Händlerbewertung	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Kommentar	Ja (Händler)	Nein	Ja (Händler)	Ja (Händler)	Ja (Händler)	Nein	Ja (Händler)
Preisagent	Nein	Vorhanden	Vorhanden	Vorhanden	Vorhanden	Vorhanden	Vorhanden
Verfügbarkeit	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Lokale Verfügbarkeit	Nein	Nein	PLZ-Suche	Nein	Nein	Nein	PLZ-Suche
Preisverlauf	Ja (Diagramm)	Ja (Diagramm)	Ja (Diagramm)	Ja (Diagramm)	Ja (Diagramm)	Ja (Diagramm)	Ja (Diagramm)
Versandkostenanzeige	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Preisbeispiele (15.5.2007)							
Intel Core 2 Duo E6600	186 Euro	185 Euro	177 Euro	185 Euro	185 Euro	182 Euro	185 Euro
Asus EN8800GTX/HTDP	476 Euro	484 Euro	484 Euro	498 Euro	484 Euro	499 Euro	484 Euro

wie Versandkosten, Zahlungsmodalitäten und Verfügbarkeit ersichtlich sind. Negativ: Bei unserer Stichprobe liegen die Preise der Grafikkarte mit 498 Euro und der CPU mit 185 Euro am oberen (teuren) Ende der Skala.

Idealo.de kommt im Gegensatz zu Geizkragen aufgeräumter daher. Die Suchergebnisse sind übersichtlicher gestaltet und die Kategorien zur Eingrenzung Ihrer Fahndung sind intuitiver zu erreichen. Unter dem Strich bietet der Preisvergleichsdienst von Idealo auf einen Blick die meisten Informationen über das gesuchte Produkt. Im Vergleich listet der Anbieter die Grafikkarte mit 484 Euro und die CPU mit 185 Euro – mittelprächtig. Positiv: Auf der Startseite sind neben der Suchmaske noch Empfehlungen und Tipps von Idealo zu aktuellen Produkt-Highlights. Die Macher haben allerdings noch keine lokalen Suchmöglichkeiten integriert.

Der Service von Schottenland.de ist sehr übersichtlich. Es gibt zwar nur einen kleinen Bereich für Produkttipps, ansonsten sind aber alle Schaltflächen und Buttons gut positioniert. Die fehlenden Kategorien bei einer ungenauen Suche stören jedoch etwas. So klicken Sie sich dann schon mal durch zwei Seiten, bis Sie das gewünschte Produkt gefunden haben. Sehr gut gelungen ist dagegen die Produktseite, die alle wichtigen Informationen sehr übersichtlich präsentiert. Positiv: Hier können Sie auch die lokale Suche aktivieren, um Anbieter aus der Umgebung herauszufiltern. Die Preise des Hauptprozessors (185 Euro) und der Grafikkarte (484 Euro) liegen bei unserer Stichprobe ebenfalls im mittelprächtigen Bereich.

Bei Evendi.de haben Sie zwar die Möglichkeit, einzelne Produkte zu bewerten, allerdings keine Händler. Eigene Kommentare können Sie auch nicht hinzufügen. Ansonsten ist der Preisvergleichsdienst mit alle gewohnten Features ausgestattet. Das Design ist schlicht, aber übersichtlich gehalten. Die Werbeeinklinker bei den Suchergebnissen nerven. Über Top-Listen finden Sie brandheiße Angebote. Evendi liegt bei unserer Preis-Stichprobe ebenfalls im breiten Mittelfeld.

Auch bei Preistrend.de sind keine Kommentare möglich, stattdessen kommt ein einfaches Wertungssystem zum Einsatz. Auf der übersichtlichen Startseite können Sie für Ihre Suche einen Preisrahmen festlegen. Die Suchergebnisse sind gut sortiert, allerdings fehlen eigene Produktinformationen – man wird sofort auf die Shopseite weitergeleitet. Der Stichprobenpreis der CPU ist mit 182 Euro gut, der Preis für die Grafikkarte ist mit 499 Euro allerdings zu hoch. ❑

FAZIT: PREISVERGLEICHSDIENSTE

Alle vorgestellten Dienste bieten eine schnelle Möglichkeit, den günstigsten Hardware-Anbieter zu ermitteln. Der Umfang der zur Verfügung stehenden Hilfsmittel ist bei fast allen Diensten gleich, auch die Geschwindigkeit der Abfragen war immer gut.

IHR RECHT ALS KÄUFER

Als Verbraucher haben Sie bei Online-Einkäufen das Recht, unbeschädigte Produkte ohne Angabe von Gründen innerhalb von 14 Tagen nach dem Kauf zurückzugeben. Bei den von uns vorgestellten Diensten gibt es damit laut Einträgen in den Foren keine Probleme – ebendort berichten Nutzer diesbezüglich allerdings von einigen schwarzen Schafen. In den allgemeinen Geschäftsbedingungen (im Bild ein Beispiel von E-Bug) ist dieses Rückgaberecht im Idealfall aufgeführt und mit Erklärungen versehen. Unser Tipp: Schauen Sie vor dem Kauf auf jeden Fall in die allgemeinen Geschäftsbedingungen (kurz AGB) der Anbieter, seriöse Händler informieren ihre Kunden über ihr Recht.
Nicht alles, was in den AGB steht, ist automatisch bindend. Wenn etwa in den allgemeinen Geschäftsbedingungen des Internethändlers vermerkt ist, dass bei Nichtverfügbarkeit ein ähnlicher Artikel zugeschickt werden kann, ist dies nicht rechtskräftig. Sie müssen als Käufer immer nur das Produkt annehmen, welches Sie auch explizit bestellt haben.
Laut eines BGH-Urteils gilt das Widerrufsrecht sogar für individuell angefertigte Komplett-PCs und Notebooks. Viele Händler schließen individuell angefertigte Produkte vom Umtausch aus, allerdings gilt dies nicht für die aus herkömmlichen Bauteilen zusammengesetzten Systeme.



PREISPIRATEN – EBAY-TOOL

Ideal für Ebay-Fans ist das Hilfsprogramm www.preispiraten.de. Über eine komfortable Suchfunktion behalten Sie bei den Preispiraten die wichtigsten Infos im Blick. Auch die Abfrage geht wesentlich schneller als das manuelle Klicken über die Ebay-Seite (je nach Serverlast). Zudem können Sie die Ergebnisse mit Händlerpreisen vergleichen.

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS



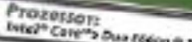
Prozessor: Intel® Core™2 Duo E4300 @ 3GHz
Arbeitsspeicher: 1024MB PC800 DDR2
Mainboard: ASUS P5K (Intel P35) Overclocking
Grafikkarte: 256MB NVIDIA® Geforce™ 8600GT
Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache, 7200U/min.
Kühlung: Wasserkühlung
Laufwerk: 18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner







699€
oder schon ab 13€ mtl.*/Finanzierung



Prozessor: Intel® Core™2 Duo E6600 @ 3560MHz
Arbeitsspeicher: 2048MB Kingston HyperX PC800 DDR2
Mainboard: ASUS® P5K (Intel P35) Overclocking
Grafikkarte: 640MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTS
Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache, 7200U/min.
Kühlung: Wasserkühlung
Laufwerk: 18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner





1199€
oder schon ab 22€ mtl.*/Finanzierung



Prozessor: Intel® Core™2 Quad Q6600
Arbeitsspeicher: 2048MB Kingston HyperX PC800 DDR2
Mainboard: ASUS® P5K (Intel P35) Overclocking
Grafikkarte: 768MB NVIDIA® Geforce™ 8800 GTX
Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache, 7200U/min.
Kühlung: externe Wasserkühlung
Laufwerk: 18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner



1999€
oder schon ab 37€ mtl.*/Finanzierung



Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Quad QX6700
Arbeitsspeicher: 2048MB Kingston HyperX PC800 DDR2
Mainboard: EVGA nForce 680i SLI (Overclocking)
Grafikkarte: 2x 768MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTX
Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache, 7200U/min.
Kühlung: Wasserkühlung
Laufwerk: 18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner



2999€
oder schon ab 55€ mtl.*/Finanzierung

GEHEN SIE NOCH HEUTE ONLINE UND KONFIGURIEREN SIE IHR EIGENES WUNSCHSYSTEM!

www.xmx.de

Dynamic Pixels_www.dpxs.de



Günstige Hardware im Test

Von: Christian Gögelein

Notebooks für 400 Euro, Komplett-PCs für 200 Euro und Grafikkarten unter 100 Euro: Was können Spieler erwarten, wenn sie zu preisgünstigster Hardware greifen?

Ein Vorurteil wollen wir gleich zu Anfang unserer Testreihe entkräften: Preisgünstige Hardware ist nicht automatisch Schrott. Im Gegenteil: Je nach Produktgruppe erhalten Sie zum kleinen Preis brauchbare bis sehr gute Komponenten.

Vor allem Übertakter können eine Menge Geld sparen. Ein Core 2 E4300 kostet weniger als 100 Euro und lässt sich in Einzelfällen mit mehr als 3 GHz betreiben. Im Durchschnitt sind rund 2,4 GHz drin, was immer noch eine ordentliche Leistungssteigerung von knapp 20 Prozent und eine Ersparnis von rund 100 Euro bedeutet. Bei Netzteilen, Gehäusen und Speicher haben wir einige Geheimtipps ausgegraben. So ist der Sunbeam-Silent-Twister ein anständiger Midi-Tower, der knapp 40 Euro kostet – so viel ist sonst schon fast für die mitgelieferten drei 120-Millimeter-Gehäuselüfter allein fällig.

Wo aber sparen die Hersteller bei Ultrabillig-Hardware? Komplett-PCs zum Beispiel bringen meist weder ein Betriebssystem noch Tastatur und Maus mit. Die übrigen Komponenten sind jedoch bei den von uns getesteten Modellen innerhalb der Preisgrenze solide. Die Qualität der Kondensatoren auf Billig-Mainboards lässt sich dagegen schwer ermitteln. Oft treten Probleme erst nach Monaten oder Jahren auf. Zumindest von der Funktionsvielfalt her überraschen aber selbst günstigste Platinen für 70 Euro – Sound, Gigabit-LAN, SATA2 und RAID gehören zum Standard. ❑

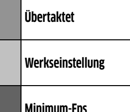
GRAFIKKARTEN

GRAFIKKARTEN UNTER 100 EURO – IST „BILLIG“ AUCH PREISWERT?

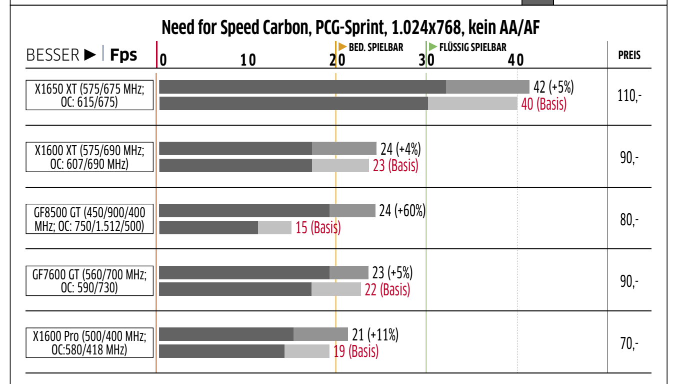
Nichts ist schwieriger, als an der Grafikkarte zu sparen und gleichzeitig Spieletauglichkeit zu erhalten. Auf topaktuelle Direct-X-10-Technik müssen Sie im Bereich unter 100 Euro verzichten: Die Geforce 8500 GT ist eher ein Produkt für den Office- und vor allem Wohnzimmer-PC-Bereich. Hier kann Nvidias Einsteigerlösung mit niedriger Leistungsaufnahme, geräuschloser Kühlung und guter Videobeschleunigung punkten – das trifft ebenso auf die neue Radeon HD 2400 zu. Wollen Sie gleichzeitig auch aktuelle Spieletitel genießen und das möglichst ohne sämtliche optischen Schmankerln deaktivieren zu müssen, sollten Sie Ausschau halten nach einer Karte der letzten Generation mit Direct-X-9- und Shader-Modell-3-Unterstützung. Hier bieten sich die Radeon X1650 XT und die Geforce 7600 GT an. Erstere liegt zwar noch knapp über 100 Euro, zeigt aber insbesondere in neueren Spielen wie **Need for Speed Carbon** und **Gothic 3** eine deutlich bessere Fps-Leistung als die 7600 GT bieten. Sind 100 Euro allerdings Ihre absolute Schmerzgrenze, können Sie getrost zu einer X1600 XT beziehungsweise X1650 Pro greifen – diese Karten erreichen eine nahezu identische Performance. Eine Stufe darunter entscheiden Sie zwischen Radeon X1600 Pro und Geforce 7600 GS. Vorsicht sollten Sie walten lassen, wenn eine Karte nur über ein 64 Bit breites Speicher-Interface verfügt. Das schmälert die Spieleleistung gewaltig: Finger weg!

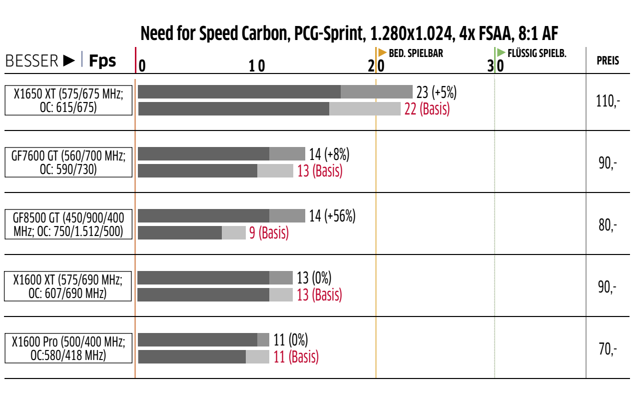
Wer ein kleines Restrisiko nicht scheut, kann diese preiswerten Einsteigerkarten natürlich auch übertakten. Unser Benchmark-Vergleich rechts zeigt, dass sich das Hochschrauben des Grafikchiptaktes – ganz individuell – auch durchaus lohnt. (cs) ❑

Fps: Billige Grafikkarten



- Mit der X1650 XT liegen Sie im Billig-Segment am besten.
- Trotz DX-10-Support liegt die GF 8500 GT hinten der Werkseinstellung.
- Mittels Übertaktung können Sie teilweise noch einige Fps herausholen.

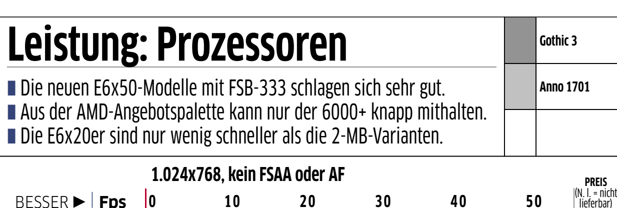


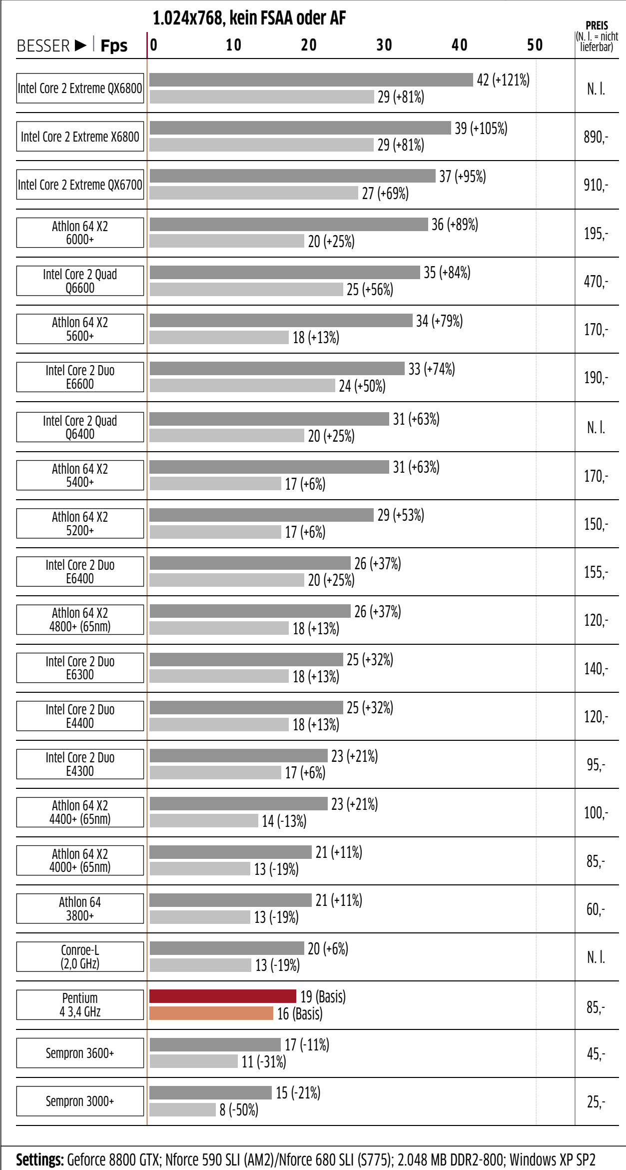


Settings: Core 2 Duo E6600; Gigabyte DS3P (965-Chipsatz); 2x 1.024 MB DDR2-800 (5-5-5-18), WinXP SP2, DX9.0c, Forceware 158.16(HQ), Catalyst 7.3 (AI def.)

GRAFIK-KARTEN

Produkt	PX7600 GT TDH Heatpipe	EAX1650XT CF	X1600 XT	RX1600PRO	NX8500GT-TD256E
Hersteller/Webseite	Leadtek/www.leadtek.de	Asus/www.asuscom.de	Tul/www.powercolor.com.tw	MSI/www.msi-computer.de	MSI/www.msi-computer.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 100,-/Gut	Ca. € 100,-/Gut	Ca. € 80,-/Befriedigend	Ca. € 70,-/Befriedigend	Ca. € 90,-/Gut
Grafikchip; Codename	Geforce 7600 GT; G73	Radeon X1650 XT; RV560	Radeon X1600 XT; RV530	Radeon X1600 Pro; RV530	Geforce 8500 GT; G86
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	24/5	24/8	12/5	12/5	16 (4 Vec4)/max. 16 (4 Vec4)
Chiptakt (2D/3D)	560/560 MHz	574/574 MHz	587/587 MHz	500/500 MHz	459/459 MHz
Speichertakt (2D/3D)	700/700 MHz	675/675 MHz	693/693 MHz DDR	400/400 MHz DDR	400/400 MHz
Ausstattung (20%)	**2,75**	**3,00**	**3,15**	**3,20**	**3,20**
Speichermenge/Anbindung	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)	256 MB (128 Bit)
Speicherart	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR2 (2,5 ns)	DDR2 (2,5 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x DVI	2x DVI	2x DVI	DVI, VGA	VGA, Dual-Link DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	Passive Heatpipe-Kühlung	45-mm-Lüfter	45-mm-Lüfter	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler (vorne)	50-mm-Lüfter
Software/Tools	Power DVD 6, Orb, Winfox 2	Smart Doc, Video Security Online	U. a. Power DVD, Power Producer	U. a. MSI Good Mem, MSI Lock Box	MSI-Tools
Spiele-Vollversionen	**Serious Sam 2, Trackmania Nations**	**GTI Racing**	**Pacific Fighters**	**Colin McRae Rally 2005**	–
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Video-Kabel	–	–	Composite-/S-Video-Kabel	–	S-Video-Kabel
Adapter	Adapter (S-Video-out, HDTV), DVI-VGA	HDTV-Adapter, 2x DVI-VGA	Composite-Adapter, 2x DVI-VGA	Adapter (TV-Out), DVI-VGA	YUV/S-Video-Adapter, DVI-VGA
Eigenschaften (20%)	**2,10**	**2,02**	**1,92**	**2,07**	**1,65**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (winkelabhängig)	Bis 16:1 (winkelabh.; abschaltbar)	Winkelabhängig (abschaltbar)	Winkelabhängig (abschaltbar)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; passiv	Nicht vorhanden; ja (10,5-11,7 Volt)	Vorhanden; ja (4,2-8 Volt)	Nicht vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; nein (12 Volt)
Leistung (60%)	**4,19**	**4,49**	**4,67**	**4,67**	**4,91**
Temperatur	85 °C (Grafikchip)	39,1 °C (auf Platine gemessen!)	65 °C (Grafikchip); 61 °C (Umgebung)	36 °C (Platine)	76 °C (GPU)
Lautstärke (2D/3D)	Lautlose Kühlung	5,2-6,2 Sone; 51-54 dB(A)	0,9/3,7 Sone; 29/45 dB(A)	1,2 Sone; 31 dB(A)	1,4 Sone; 33 dB(A)
Manuelle Übertaktung	670/770 MHz	Nicht möglich	587 MHz/693 MHz DDR	590 MHz/410 MHz DDR	750/500 MHz
FAZIT	Wertung: **3,48** ⊕ Lautlose Kühlung ⊕ Gute Ausstattung ⊖ Hohe Chip-Temperatur	Wertung: **3,70** ⊕ Sehr gute Kühlung ⊖ Sehr lauter Lüfter ⊖ Kein HW-Monitor	Wertung: **3,82** ⊕ Ausstattung ⊖ OC nicht möglich ⊖ Lauter Lüfter in 3D	Wertung: **3,86** ⊕ Leiser Lüfter ⊕ Gute Ausstattung ⊖ Performance	Wertung: **3,92** ⊕ Hohe OC-Reserven ⊕ Relativ leise Kühlung ⊖ Schwache 3D-Leistung





PROZESSOREN

TOP-LEISTUNG UND ÜBERTAKTUNGS-POTENZIAL FÜR UNTER 100 EURO

Abseits der bekannten Core-2-Duo- und Athlon-64-Prozessoren unterhalten Intel und AMD jeweils eine eigene Reihe mit Billig-Prozessoren. Intel bietet den Celeron ab circa 25 Euro an, AMD will für den Sempron ebenfalls knapp 25 Euro sehen. Die günstigsten Modelle beider Reihen (Sempron 2600+ mit 1,6 GHz, Celeron 336 mit 2,8 GHz) erreichen eine recht brauchbare Leistung bei Office-Anwendungen. Features wie ein zweiter Kern, viel Zwischenspeicher (Cache) oder ein schneller Frontside-Bus sind natürlich nicht drin – dafür kosten die Chips aber auch nicht viel mehr als ein Prozessorkühler.

Wer einen Sempron kaufen will, hat die Wahl zwischen Modellen für den Sockel 754 und den Sockel AM2 – Billig-Prozessoren für den Sockel 939 sind dagegen offiziell nicht verfügbar. Dennoch gab es Rechner mit solchen Prozessoren; im Handel oder auf Ebay sind diese aber heute kaum noch zu bekommen. Die Sempron-Modelle für den Sockel 754 basieren meist auf dem in 90-Nanometer-Technik gefertigten Palermo-Kern und haben eine thermische Verlustleistung (Thermal Design Power, TDP) von 62 Watt. Interessanter sind die Modelle für den Sockel AM2, die zwar auch in 90-Nanometer-Technik produziert werden, von denen aber einige Modelle maximal 35 Watt TDP erzeugen. Die 65-Nanometer-Modelle auf Basis des Sparta-Kerns sollten noch im zweiten Quartal auf den Markt kommen und ebenfalls mit 35 Watt TDP auskommen – entsprechende Modelle waren bis Redaktionsschluss aber nicht verfügbar. Beachten Sie aber: Nicht alle Semprons beherrschen Cool'n'quiet und ältere Modelle sind nicht 64-Bit-tauglich.

Intels aktuelle Celeron-Prozessoren erscheinen nur für den Sockel 775, Vorsicht ist auch hier geboten: Fast alle Modelle basieren auf der ineffizienten Netburst-Architektur. Erst diesen Monat kommen Prozessoren mit Conroe-L-Kern auf Basis der Core-Architektur auf den Markt; wie unsere Vorab-Benchmarks zeigen, bieten sie eine durchwachsene Spieleleistung, gemessen am Preis ist sie aber in Ordnung.

Fazit: Für einen halbwegs spieletauglichen Sempron oder Celeron sind rund 40 bis 50 Euro fällig – für 60 Euro gibt es aber bereits einen Athlon 64 X2 3600+, der über zwei Kerne verfügt und mit 65 Watt TDP auskommt. Ein Core 2 Duo E4300 ist schon ab 95 Euro zu haben. Einzig die kommenden Conroe-L-Modelle (Celeron 4xx) bieten ein wenig mehr Leistung. (cg) ❑

BILLIG-PROZESSOREN

Produkt	Celeron D 3xx	Celeron 4xx*	Sempron (Sockel 754)	Sempron (Sockel AM2)
Hersteller/Webseite	Intel/www.intel.de	Intel/www.intel.de	AMD/www.amd.de	AMD/www.amd.de
Preis	Ab ca. € 25,-	Ab ca. € 40,-	Ab ca. € 25,-	Ab ca. € 30,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Gut	Gut	Gut
AUSSTATTUNG				
Energiespartechnik/Virtualisierung	Nein/Nein	Nein/Nein	Cool'n'quiet ab 3000+/Nein	Cool'n'quiet ab 3200+ / Nein
L2-Cache	256 (90 nm)/512 kB (65 nm)	512 kB	128/256 kB	128/256 kB
64-Bit-Erweiterung (EM64T, AMD64)	Teilweise (365, 355, 352, 351, 347, 346, 341, 336, 331, 326)	Ja (alle Modelle)	Teilweise (2600+, 2800+, 3000+, 3100+, 3300+, 3400+, aber: Ausnahmen möglich!)	Ja (alle Modelle)
Virenschutz (XD/NX)	Teilweise (365, 360, 356, 355, 352, 351, 347, 346, 345J, 341, 340J, 336, 335J, 331, 330 u. a.)	Ja (alle Modelle)	Ja (alle Modelle)	Ja (alle Modelle)
EIGENSCHAFTEN				
Herstellungsprozess	90/65 Nanometer	65 Nanometer	90 Nanometer	90 Nanometer
Thermische Verlustleistung (TDP)	65/73/84/86 Watt (je nach Modell)	35 Watt	62 Watt	62/35 Watt
LEISTUNG				
Spieleleistung 1.024x768, kein AA/AF	Mangelhaft	Befriedigend	Ausreichend	Ausreichend
FAZIT	+ Sehr preiswert − Langsam − Hoher Stromverbrauch	+ Preiswert + Vergleichsweise schnell + Niedriger Stromverbrauch	+ Sehr preiswert − Relativ hoher Stromverbrauch − Sockel veraltet	+ Preiswert + Teils niedriger Energieverbrauch + Zeitgemäßer Sockel

* Alle Angaben beruhen auf inoffiziellen Informationen.

MAINBOARDS

SPART MAN BEI DER HAUPT-PLATINE AM FALSCHEN ENDE?

Muss es unbedingt eine teure Hauptplatine sein? Sofern man auf umfangreiche Ausstattung verzichten kann, lautet die Antwort: nein. Günstige Mainboards verfügen meist über weniger zusätzliche Laufwerks- oder LAN-Controller und haben weniger Kabel und Software im Gepäck, können aber ebenso schnell wie die luxuriöser ausgestatteten Varianten sein.

Core-2-Platinen mit Nforce-650i-SLI-Chip liefern beispielsweise in allen Leistungstests sehr gute Ergebnisse und sind meist genauso schnell wie ihre Pendants mit Nvidias Top-Modell Nforce 680i SLI. Im Gegensatz zu den teuren 680i-SLI-Modellen für 200 Euro und mehr bekommen Sie ein gutes 650i-SLI-Board bereits für weniger als 100 Euro. So kosten die Platinen P5N-E SLI von Asus und MSIs P6N SLI-FI derzeit rund 95 Euro. Beide bieten sogar zahlreiche Übertaktungsmöglichkeiten – mit dem P6N SLI-FI erreichten wir bei 1,4 Volt Chipsatzspannung 370 MHz FSB-Takt. Das ist kein Spitzenwert, reicht aber für Core-2-CPUs mit einem Multiplikator ab acht für gute Übertaktungs-Ergebnisse. Im direkten Vergleich bietet die Asus-Platine eine bessere Lüftersteuerung und mehr Ausstattung (etwa E-SATA). Mit dem Tool AI Booster (WEBCODE 25JG) übertakten Sie zudem einfach unter Windows. Ein Nachteil der Nforce-6-Boards: Sie laufen nicht stabil mit den günstigen DDR2-800-Modulen vom Speicherhersteller MDT.

Für anspruchslose Aufrüster, die ihre AGP-Grafikkarte oder den alten DDR400-Speicher weiter verwenden wollen, ist die Asrock-Platine 4Core-Dual-VSTA noch immer die erste Wahl: Sie verfügt sowohl über DDR1- als auch über DDR2-Bänke und bietet neben einem vollwertigen AGP-Steckplatz auch einen PCI-Express-Slot. Dieser ist allerdings nur mit vier PCI-E-Bahnen (Lanes) angebunden und hat Probleme mit Geforce-8800-Karten. Außerdem wird maximal DDR2-667 unterstützt.

Mischplatinen mit AGP- und PCI-E-x16-Steckplatz gibt es für den Sockel AM2 nicht. Wer beim Aufrüsten seine AGP-Karte behalten will und nicht vorhat, auf PCI-Express umzusteigen, kauft daher die Nforce-3-Platine AM2NF3-VSTA von Asrock. Ein echter Spartipp mit Nforce-550-Chipsatz und PCI-E-Slots ist das M55S-S3 von Gigabyte: Für nur 70 Euro bekommen Sie sehr gute Leistungswerte, ordentliche Ausstattung, ein Übertakter-BIOS und eine hervorragende Lüftersteuerung. (dm) ❑

Leistungsvergleich

Standard/1.024x768, kein FSAA/AF | Minimum-Fps

- Bei der Spiele-, USB- und LAN-Leistung liegen die günstigen 650i-SLI-Boards und das Striker Extreme (680i SLI) gleichauf.
- Das 4CoreDual-VSTA von Asrock läuft nur mit DDR2-667-RAM.

Spieleleistung – Need for Speed Carbon v1.3 (BESSER ▶ | Fps; BED. 20, FLÜSSIG SPIELBAR 30)

Board	Fps	Preis
Asus Striker Extreme	80 (+3%)	270,-
Asus P5N-E SLI	80 (+3%)	100,-
MSI P6N SLI-FI	80 (+3%)	95,-
Asrock 4CoreDual-VSTA	78 (Basis)	50,-
Gigabyte M55S-S3	72 (-8%)	70,-
Asrock AM2NF3-VSTA*	55 (-42%)	45,-

USB-Leistung (BESSER ▶ | Fps; BEFR. 30, SEHR GUT 40)

Board	Wert	Preis
Asus Striker Extreme	37,5 (+7%)	270,-
Asrock 4CoreDual-VSTA	35,1 (Basis)	50,-
MSI P6N SLI-FI	35,1 (0%)	95,-
Asus P5N-E SLI	35 (0%)	100,-
Gigabyte M55S-S3	32,9 (-7%)	70,-
Asrock AM2NF3-VSTA	31 (-13%)	45,-

LAN-Leistung (BESSER ▶ | Fps; BEFRIEDIGEND 80, SEHR GUT 100)

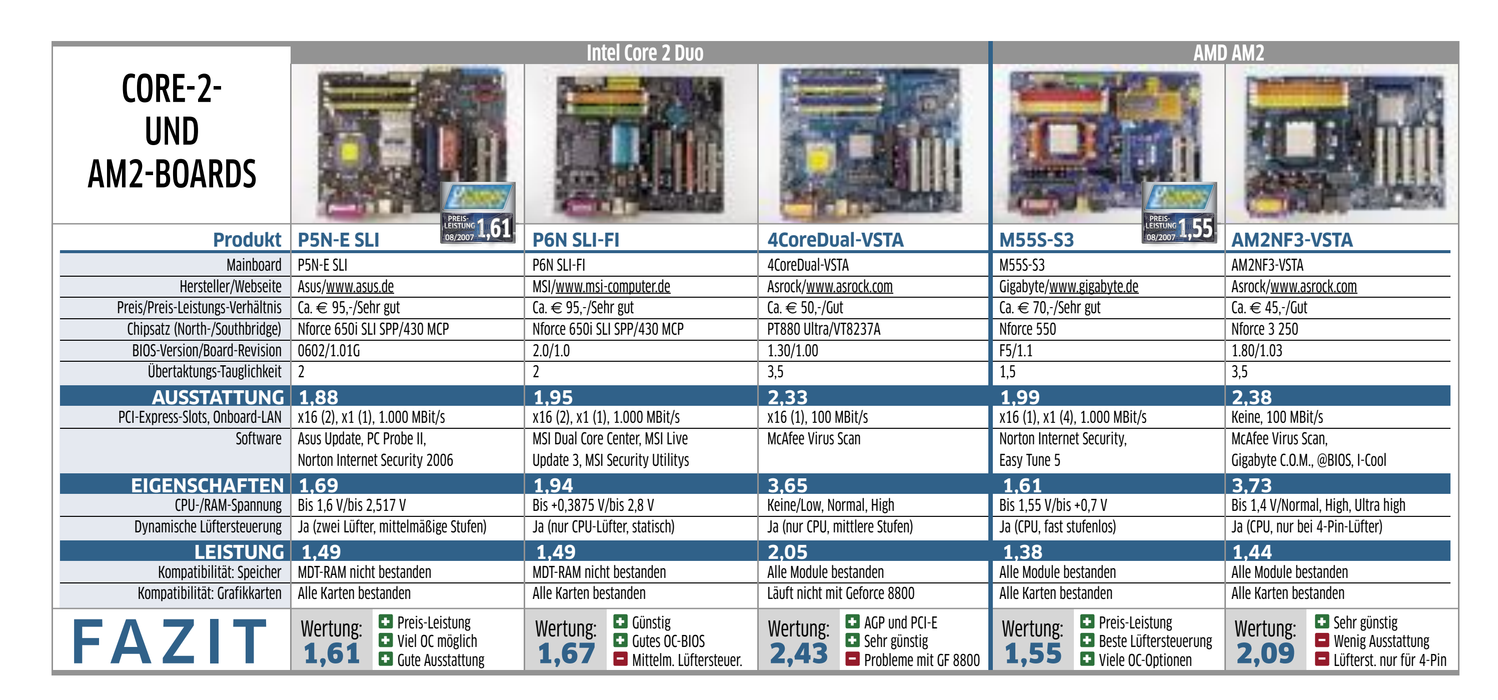
Board	Wert	Preis
Asus Striker Extreme	116 (+867%)	270,-
Asus P5N-E SLI	116 (+867%)	100,-
Gigabyte M55S-S3	116 (+867%)	70,-
MSI P6N SLI-FI	116 (+867%)	95,-
Asrock 4CoreDual-VSTA	12 (Basis)	50,-
Asrock AM2NF3-VSTA	12 (0%)	45,-

Settings: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 4600+, X1950 XTX, DDR2-800/667 (5-5-5-18), Catalyst 7.4

* AGP-System – mit Radeon X1950 Pro getestet



PREIS-LEISTUNGS-TIPP | In allen Leistungstests ist der günstige Nforce 650i SLI (linkes Bild) etwa genauso schnell wie die teure Variante Nforce 680i SLI.



CORE-2- UND AM2-BOARDS

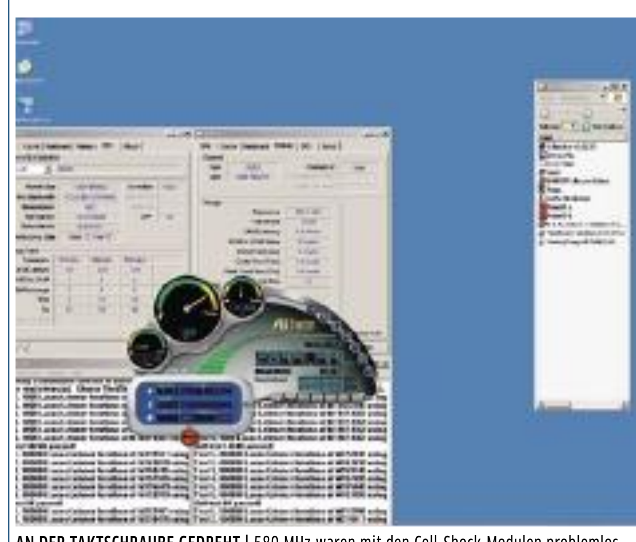
	Intel Core 2 Duo			AMD AM2	
Produkt	**P5N-E SLI** (Preis-Leistung 1,61, 08/2007)	**P6N SLI-FI**	**4CoreDual-VSTA**	**M55S-S3** (Preis-Leistung 1,55, 08/2007)	**AM2NF3-VSTA**
Mainboard	P5N-E SLI	P6N SLI-FI	4CoreDual-VSTA	M55S-S3	AM2NF3-VSTA
Hersteller/Webseite	Asus/www.asus.de	MSI/www.msi-computer.de	Asrock/www.asrock.com	Gigabyte/www.gigabyte.de	Asrock/www.asrock.com
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 95,-/Sehr gut	Ca. € 95,-/Sehr gut	Ca. € 50,-/Gut	Ca. € 70,-/Sehr gut	Ca. € 45,-/Gut
Chipsatz (North-/Southbridge)	Nforce 650i SLI SPP/430 MCP	Nforce 650i SLI SPP/430 MCP	PT880 Ultra/VT8237A	Nforce 550	Nforce 3 250
BIOS-Version/Board-Revision	0602/1.01G	2.0/1.0	1.30/1.00	F5/1.1	1.80/1.03
Übertaktungs-Tauglichkeit	2	2	3,5	1,5	3,5
AUSSTATTUNG	**1,88**	**1,95**	**2,33**	**1,99**	**2,38**
PCI-Express-Slots, Onboard-LAN	x16 (2), x1 (1), 1.000 MBit/s	x16 (2), x1 (1), 1.000 MBit/s	x16 (1), 100 MBit/s	x16 (1), x1 (4), 1.000 MBit/s	Keine, 100 MBit/s
Software	Asus Update, PC Probe II, Norton Internet Security 2006	MSI Dual Core Center, MSI Live Update 3, MSI Security Utilitys	McAfee Virus Scan	Norton Internet Security, Easy Tune 5	McAfee Virus Scan, Gigabyte C.O.M., @BIOS, I-Cool
EIGENSCHAFTEN	**1,69**	**1,94**	**3,65**	**1,61**	**3,73**
CPU-/RAM-Spannung	Bis 1,6 V/bis 2,517 V	Bis +0,3875 V/bis 2,8 V	Keine/Low, Normal, High	Bis 1,55 V/bis +0,7 V	Bis 1,4 V/Normal, High, Ultra high
Dynamische Lüftersteuerung	Ja (zwei Lüfter, mittelmäßige Stufen)	Ja (nur CPU-Lüfter, statisch)	Ja (nur CPU, mittlere Stufen)	Ja (CPU, fast stufenlos)	Ja (CPU, nur bei 4-Pin-Lüfter)
LEISTUNG	**1,49**	**1,49**	**2,05**	**1,38**	**1,44**
Kompatibilität: Speicher	MDT-RAM nicht bestanden	MDT-RAM nicht bestanden	Alle Module bestanden	Alle Module bestanden	Alle Module bestanden
Kompatibilität: Grafikkarten	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden	Läuft nicht mit Geforce 8800	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden
FAZIT	Wertung: **1,61** + Preis-Leistung + Viel OC möglich + Gute Ausstattung	Wertung: **1,67** + Günstig + Gutes OC-BIOS – Mittelm. Lüftersteuer.	Wertung: **2,43** + AGP und PCI-E + Sehr günstig – Probleme mit GF 8800	Wertung: **1,55** + Preis-Leistung + Beste Lüftersteuerung + Viele OC-Optionen	Wertung: **2,09** + Sehr günstig – Wenig Ausstattung – Lüfterst. nur für 4-Pin

PREISWERTER SPEICHER



QUALITATIV HOCHWERTIG | Bei den günstigen DDR2-667-Modulen von MSC mit der Bezeichnung CS2110650 kommen stets die sehr guten D9GMH-Chips zum Einsatz.

SPEICHER: ÜBERTAKTUNGSPOTENZIAL



AN DER TAKTSCHRAUBE GEDREHT | 580 MHz waren mit den Cell-Shock-Modulen problemlos möglich. Das entspricht DDR2-1160. Dafür müssen Sie jedoch die Spannung anheben.

DDR2-SPEICHER

GÜNSTIGE MODULPÄRCHEN UND GEHEIMTIPPS

Günstigen RAM zu finden, ist derzeit nicht besonders schwer – die Preise für DDR2-Riegel sind niedrig wie noch nie. Wer etwas länger sucht, findet sogar Übertaktungs-Geheimtipps. Mittlerweile setzen die Speicherhersteller nämlich hochwertige Chips auch auf günstigen Modulen ein. Das bedeutet: Findige Übertakter bekommen absoluten High-End-Speicher für kleines Geld. (Lesen Sie bitte auch die Seiten 150-152.)

Ein besonders hohes Taktpotenzial haben die D9GMH-Chips von Micron. Diese wurden bereits oft für die günstigen DDR2-667-Module von Crucial verwendet. Bei unserem aktuellen Testmuster kamen aber die weniger taktfreudigen Chips mit der Bezeichnung D9HNL zum Einsatz. Eine Garantie, welche Chips sich auf den Modulen befinden, gibt es nicht.

Anders sieht das bei MSC aus. Der Hersteller bietet ebenfalls preiswerte DDR2-667-Module mit D9GMH-Chip an und spielt im Gegensatz zu den meisten Speicherherstellern bei seiner Cell-Shock-Reihe mit offenen Karten. So ist unter cellshock.flagbit.com bei jedem Modul angegeben, welche Chips zum Einsatz kommen. Einen unangekündigten Chip-Wechsel innerhalb einer Produktreihe gibt es nicht. So bestätigte uns MSC: „Wir verwenden bei allen Cell-Shock-Modulen immer den jeweils gleichen Chip, der unter einer Artikelnummer angegeben ist. Wenn ein neues Modul (auch mit gleicher Spezifikation) entwickelt wird, das einen anderen Chip verwendet, erhält es eine neue Artikelnummer." Die 1-GB-Module mit Microns D9GMH-Chip tragen die Nummer CS2110650 und sind derzeit einzeln für rund 60 Euro im Angebot. Damit sind sie teurer als gewöhnlicher DDR2-667-Speicher, das Taktpotenzial ist aber auch deutlich besser. Auf der Webseite gibt MSC eine Spannungstoleranz von 1,8 bis 2,1 Volt an. Entsprechend unserer Testkriterien heben wir die Spannung maximal 0,2 Volt über die Toleranz an. Damit waren sogar 580 MHz problemlos möglich. Ein Ergebnis, das sonst nur teure High-End-Module für 150 Euro oder mehr erreichen.

Wer kein Top-Übertakter-Speicher benötigt, bekommt DDR2-667-RAM mit zweimal 1 GB bereits für 60 Euro – Aeneons AET760UD00-30D ist unser Spartipp. Mit einer relativ ungefährlichen Spannungserhöhung auf 2 Volt laufen allerdings alle getesteten DDR2-667-Module auch mit DDR2-800. (dm)

DDR2-SPEICHER					PREIS-LEISTUNG 08/2007 2,12
Produkt	Cell Shock CS2110650	F2-5400PHU2-2GBNT	MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	CT2KIT12864AA667	AET760UD00-30D
Hersteller	MSC	G.Skill	MDT	Crucial	Aeneon
Webseite/Bezugsquelle	cellshock.flagbit.com/de	www.gskill.de	www.mdt.de	www.crucial.com	www.aeneon.com
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 60,-/Sehr gut	Ca. € 75,-/Gut	Ca. € 65,-/Sehr gut	Ca. € 80,-/Gut	Ca. € 30,-/Sehr gut
Speichertyp	1x 1.024 MB, DDR2-667	2x 1.024 MB, DDR2-667	2x 1.024 MB, DDR2-800	2x 1.024 MB, DDR2-667	1x 1.024 MByte, DDR2-667
AUSSTATTUNG	**2,25**	**2,15**	**2,25**	**2,20**	**2,25**
Kühlkörper	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Besondere Ausstattung	-	-	-	-	-
Aufkleber/mitgeliefertes Datenblatt	Takt, Latenzen	Takt, Latenzen, Spannung	Takt, CAS-Latenz, Organisation	Takt, Latenzen, Organisation	Takt, Latenzen
EIGENSCHAFTEN	**2,00**	**2,00**	**2,11**	**1,90**	**2,00**
Single/Double-Sided	Double-Sided	Double-Sided	Double-Sided	Single-Sided	Double-Sided
EPP (SLI-Ready Memory)	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt	Nicht unterstützt
SPD-Programmierung	Korrekt programmiert	Korrekt programmiert	Unvollständig programmiert	Korrekt programmiert	Korrekt programmiert
Vom Hersteller garantierte Latenzen	5-5-5-15	5-5-5-15	5-5-5-18	5-5-5-15	5-5-5-15
LEISTUNG	**1,35**	**1,97**	**1,97**	**2,06**	**2,11**
Stabile Latenzen (DDR2-667/800)	3-3-3-5, 1T	3-3-3-5, 1T	5-5-5-15, 2T	4-4-4-12, 1T	4-4-4-12, 1T
Stab. Takt (5-5-5-18, 2T, 1,8-2,4V)	580 MHz DDR, 2,3 Volt	460 MHz DDR, 2 Volt	480 MHz DDR, 1,8 Volt	450 MHz DDR, 2 Volt	440 MHz DDR, 2 Volt
Stab. Latenzen (DDR2-1000, 2T, 2,2V)	5-5-5-15	-	-	-	-
FAZIT	Wertung: **1,66** + Enormes Taktpotenzial + 3-3-3-5, 1T möglich + D9GMH garantiert	Wertung: **2,01** + Niedriger Preis + 3-3-3-5, 1T möglich + Hohes OC-Potenzial	Wertung: **2,05** + Guter Preis − SPD nicht eindeutig − Probleme mit 1T	Wertung: **2,06** + Sehr günstig + DDR2-850 bei 2 Volt + Single-Sided	Wertung: **2,12** + Sehr guter Preis + DDR2-667 mit 4-4-4-12 − Hohe SPD-Latenzen

NOTEBOOKS

LAPTOPS ZUM ARBEITEN, SURFEN UND FÜR GELEGENTLICHE SPIELE

Um die schlechte Nachricht gleich vorwegzunehmen: Mit einem Notebook, das deutlich unter 1.000 Euro kostet, lassen sich nur ältere oder generell technisch weniger anspruchsvolle Titel spielen.

Den Anfang macht das Asus F3M für rund 720 Euro. Im Inneren des silbernen Gehäuses schlummern ein Turion 64 mit 2 GHz, 1.024 MB RAM sowie eine Geforce Go 6100. Wie fast alle neuen Laptops ist auch hier Windows Vista (Home Premium) vorinstalliert. Wie wir in den vergangenen Monaten feststellten, eignen sich Single-Cores zum Spielen unter Vista nicht, da sie deutlich langsamer als unter XP sind. Mit dem 1-GB-Arbeitsspeicher ruckelt das Geschehen in neueren Spielen oft. Im Windows- und Office-Betrieb krankt das Gerät auch etwas am kleinen Speicher. Die Akkulaufzeit beträgt unter 2D-Last etwa 125 Minuten – ein guter Wert.

Das Asus X51R ist ab 520 Euro erhältlich und eher für den Office-Anwender konzipiert. Als Prozessor kommt ein Celeron M 520 mit 1,6 GHz zum Einsatz, kritisch wird es erst bei Grafikchip und Arbeitsspeicher. Letzterer ist mit 512 MB für das installierte Vista Home Basic sehr knapp bemessen, ist aber aufrüstbar. Die integrierte Radeon Xpress 1100 bewältigt unseren Benchmark (siehe rechts) nur sehr ruckelig. Dafür ist das spiegelnde Display angenehm scharf und gut beleuchtet. Der Akku hält ebenfalls rund 125 Minuten durch.

Das äußerlich eher schlicht gehaltene Medion MD96282 für 699 Euro ist deshalb interessant, weil es nicht nur einen Zweikernprozessor (Turion 64 X2/1,6 GHz), sondern neben der Geforce Go 6100 sogar 2.048 MB Speicher beherbergt. Der sorgt dafür, dass das vorinstallierte Vista x86 (Home Basic) konsequent schnell läuft. Weiterhin positiv sind die Laufruhe sowie die Akkulaufzeit von rund 130 Minuten – unser Spartipp.

Eine Menge Spieleleistung für günstige 749 Euro bietet das mit einem Core Duo T2250 (1,73 GHz), 1 GB RAM sowie einer Geforce Go 7600 ausgestattete One-Notebook. Die Spiele-Benchmarks führt das Gerät an, die Akkulaufzeit beträgt jedoch nur circa 110 Minuten. Das 15,4-Zoll-Display spiegelt etwas, schliert aber nur wenig. Wer für wenig Geld öfter mal mobil spielen will, dem sei dieses Gerät empfohlen. Den Test eines 400 Euro günstigen Laptops finden Sie in ausführlicher Form unter WEBCODE 25KL. (rv)

Leistung: Notebooks

- Das One-Notebook ist dank Go 7600 am schnellsten.
- Medion und Asus F3M schaffen nur in 1.024x768 spielbare Fps-Raten.
- Das X51R ist durch die Radeon Xpress 1100 zu langsam.

Legende: 1.280x800, kein FSAA/AF; Minimum-Fps

Command & Conquer 3 Tiberium Wars v1.04, PCG-Save

BESSER ▶ | Fps (0–30; 15 = BED. SPIELBAR, 30 = FLÜSSIG SPIELBAR)

Notebook	Fps (1.280x800)	Preis
One Notebook	26,3	749,-
Medion MD96282	16,9	699,-
Asus F3M	16,1	720,-
Asus X51R	10,2	520,-

Settings: Niedrige Spieldetails, Treiber auf High Quality

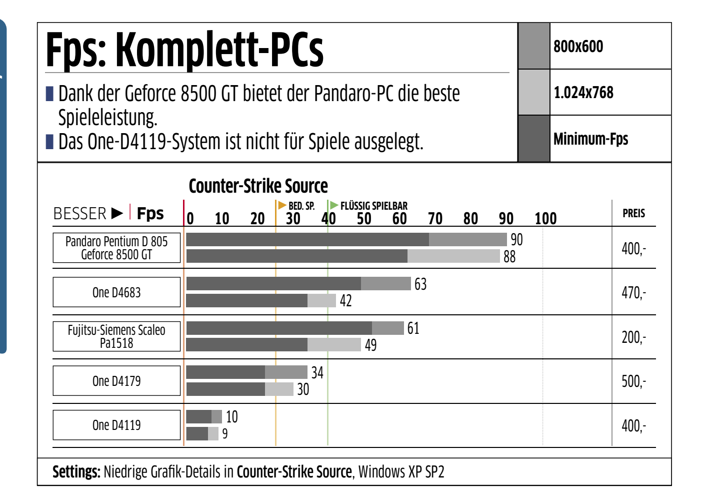
MOBILPROZESSOREN (AUSWAHL)

Typ	Modell	L2-Cache	Takt	Max. Verlustl.
AMD				
Turion 64	ML-44	1 MB	2,4 GHz	35 W
Turion 64	ML-42	512 kB	2,4 GHz	35 W
Turion 64	ML-40/MT-40	1 MB	2,2 GHz	35 W/25 W
Turion 64	ML-37/MT-37	1 MB	2 GHz	35 W/25 W
Turion 64	ML-34/MT-34	1 MB	1,8 GHz	35 W/25 W
Turion 64	ML-32/MT-32	512 kB	1,8 GHz	35 W/25 W
Turion 64 X2	TL-60	2x 512 kB	2x 2 GHz	35 W
Turion 64 X2	TL-56	2x 512 kB	2x 1,8 GHz	33 W
Turion 64 X2	TL-52	2x 512 kB	2x 1,6 GHz	31 W
Turion 64 X2	TL-50	2x 256 kB	2x 1,6 GHz	31 W
Intel				
Celeron M	430	1 MB	1,73 GHz (FSB533)	27 W
Celeron M	420	1 MB	1,6 GHz (FSB533)	27 W
Celeron M	410	1 MB	1,46 GHz (FSB533)	27 W
Core Duo	T2600	2x 2 MB	2x 2,16 GHz (FSB667)	31 W
Core Duo	T2500	2x 2 MB	2x 2 GHz (FSB667)	31 W
Core Duo	T2400	2x 2 MB	2x 1,83 GHz (FSB667)	31 W
Core Duo	T2300	2x 2 MB	2x 1,66 GHz (FSB667)	31 W
Core Duo	T2050	2x 2 MB	2x 1,6 GHz (FSB533)	31 W
Core 2 Duo	T7600	2x 4 MB	2x 2,33 Ghz (FSB667)	34 W
Core 2 Duo	T7400	2x 4 MB	2x 2,16 GHz (FSB667)	34 W
Core 2 Duo	T7200	2x 4 MB	2x 2 GHz (FSB667)	34 W
Core 2 Duo	T5600	2x 2 MB	2x 1,83 GHz (FSB667)	34 W
Core 2 Duo	T5500	2x 2 MB	2x 1,67 GHz (FSB667)	34 W

NOTEBOOKS

PREIS-LEISTUNG 2,63 08/2007

Produkt	One Notebook	F3M	MD96282	X51R
Hersteller/Webseite	One/www.one.de	Asus/www.asus.com	Medion/www.medion.de	Asus/www.asus.com
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 750,-/Gut	Ca. € 720,-/Gut	Ca. € 700,-/Gut	Ca. € 520,-/Gut
Ausstattung				
Arbeitsspeicher	1.024 MB	1.024 MB	2.048 MB	512 MB
Prozessor/Chipsatz	Intel Core Duo T2250 (1,73 GHz)	AMD Turion 64 MK-36 (2 GHz)	AMD Turion 64 X2 (1,6 GHz)	Intel Celeron M 520 (1,6 GHz)
Grafikchip	Nvidia Geforce Go 7600	Nvidia Geforce Go 6100	Nvidia Geforce Go 6100	Ati Radeon Xpress 1100
Grafikspeicher	256 MB	64 MB	64 MB	128 MB (shared)
Festplatte	Fujitsu MHW2160BH (149 GB, 5.400 U/min)	Seagate (120 GB, 5.400 U/min)	Seagate ST9160821A (160 GB, 5.400 U/min)	Hitachi HTS541680J9SA00 (80 GB, 5.400 U/min)
CD/DVD-Laufwerk	Slimtype SSM-8515S	Matshita UJ-850S	TSST SN-S082D	Matshita UJ-850S
LCD, Spiegelung	15,4 Zoll (1.280x800)/gering	15,4 Zoll (1.280x800)/mittel	14,1 Zoll (1.280x800)/keine	15,4 Zoll (1.280x800)/mittel
Akku/Gewicht	4,8 A/3,8 kg	4,8 A/2,9 kg	4,8 A/2,5 kg	4,8 A/2,8 kg
Kommunikation	1.000 MBit/s, 56k, WLAN 802.11a/b/g	100 MBit/s, 56k, WLAN 802.11a/b/g	100 MBit/s, 56k, WLAN 802.11a/b/g	100 MBit/s, 56k, WLAN 802.11a/b/g
Soundchip	Realtek ALC883	Realtek HD	SigmaTel STAC9200 HD-Audio	Realtek HD
Spieletauglichkeit	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend
FAZIT	Wertung: 2,49 + Spieletauglichkeit − Relativ schwer − Akkulaufzeit	Wertung: 2,59 + Preis + Gewicht − Spieletauglichkeit	Wertung: 2,63 + Preis + Sehr leicht − Kleines Display	Wertung: 2,74 + Leicht + Preis − Spieletauglichkeit



AUFRÜSTFALLEN

Onboard-Grafik muss kein Hindernis sein: Alle PCs im Test besitzen einen PCI-Express-Steckplatz für aktuelle Grafikkarten. Selbst Modelle mit Onboard-Grafik können Sie auf diese Weise aufrüsten. Positiv: Selbst die Netzteile der kleinen Komplett-PCs hatten kein Problem mit stromhungrigen PCI-E-Grafikkarten.

Werfen Sie auf jeden Fall einen Blick ins Gehäuse: Wenn Sie Festplatten nachrüsten wollen, könnten Sie beim 200-Euro-Modell von One Probleme bekommen, da kein freier 3,5-Zoll-Schacht zur Verfügung steht. Hier müssen Sie auf einen 5,25-Zoll-Schacht und Einbauwinkel ausweichen. Achtung: Micro-ATX-Gehäuse können Sie nachträglich nicht mit einem ATX-Mainboard ausrüsten.

Speichergröße: Bei den aktuell sehr niedrigen Speicherpreisen sollten Sie sich auf keinen Fall mit nur 512 MB Speicher zufriedengeben. Der Leistungsverlust durch Nachladevorgänge ist selbst bei Office- und Internet-Anwendungen deutlich spürbar und macht das Arbeiten zur Qual. Außerdem verlangen mittlerweile viele Spiele nach mindestens 1 GB Arbeitsspeicher.



GROSSZÜGIG DIMENSIONIERT | Beim Pandaro-PC ist im Gehäuse genug Platz für ein ATX-Mainboard.

KOMPLETT-PCs

DIE VOR- UND NACHTEILE PREISGÜNSTIGER KOMPLETT-PCs

Unsere Test-PCs kosten zwischen 200 und 500 Euro und bieten je nach Einsatzgebiet eine sehr gute Alternative zu High-End-PCs. Auch hier eines vorweg: Mit den etwas teureren Modellen im Test kann man zwar grundsätzlich spielen, bei aktuellen Titeln wie S.T.A.L.K.E.R. kommt aber auch mit diesen Systemen wenig Spaß auf.

Durch die Bank fehlen bei allen Mainboards die Übertaktungsmöglichkeiten. Zwar lässt sich teilweise der Speichertakt oder die Spannung ändern, aber die verwendeten Module sind sehr empfindlich, was die Erhöhung des Speichertakts betrifft. Übertakter können zwar per Tools die CPU-Geschwindigkeit ändern, allerdings ist dies nur bedingt sinnvoll, da die PCs neben einem langsamen Prozessor meist mehrere Leistungs-Flaschenhälse wie Onboard-Grafik oder langsamen Speicher besitzen.

Trotz Verwendung von Micro-ATX-Mainboards können Aufrüster bei den PCs mit integrierter Grafik auf Wunsch eine PCI-Express-Grafikkarte nachrüsten, auch die Zahl der freien Speicherbänke erlaubt eine problemlose Erweiterung. Positiv überrascht hat uns der Praxistest mit einer Geforce 8800 GTX – diese lief in jedem PC ohne Abstürze. Ob auf lange Sicht die Netzteile diese Mehrbelastung verarbeiten können, steht natürlich auf einem anderen Blatt.

Der günstige One-PC für rund 200 Euro bietet zwar wenig Platz für Erweiterungen, ist aber aufgrund der niedrigen Lautstärke von 0,6 Sone ein idealer Office- oder Internet-PC. Unser Tipp: Bestellen Sie das System mit mindestens 1.024 MB Speicher. Etwas unausgegoren ist die Konfiguration des D4119. Dieser bietet eine gute Prozessor-Leistung, die Onboard-Grafik erlaubt aber nur einen sehr begrenzten Spielebetrieb. Bei diesem System sollten Gelegenheitsspieler eine PCI-E-Grafikkarte mitbestellen. Gleiches gilt für den D4683 – mit 2,7 Sone ist er darüber hinaus zu laut. Die ausgewogenste Mischung (für Gelegenheitsspieler) bietet Pandaro. Der Siemens-PC ist übrigens der einzige der fünf PCs mit Betriebssystem.

Fazit: Die günstigen PCs sind kein Ramsch, sondern durchaus einen zweiten Blick wert. Allerdings sollten Sie sich vor Augen führen, dass ein Aufrüsten in den High-End-Bereich hier nicht sinnvoll ist. Greifen Sie in diesem Fall lieber gleich tiefer in die Tasche. (lc) ❑

GÜNSTIGE KOMPLETT-PCS

Produkt	Pandaro P. D 805 Geforce 8500 GT	Scaleo Pa1518	One D4179	One D4683	One D4119
Hersteller/Webseite	Pandaro/www.pandaro.de	Fujitsu-Siemens/www.fujitsu-siemens.de	One/www.one.de	One/www.one.de	One/www.one.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 400,-/Gut	Ca. € 470,-/Befriedigend	Ca. € 200,-/Gut	Ca. € 500,-/Befriedigend	Ca. € 400,-/Befriedigend
Garantie	60 Monate Garantie	2 Jahre Pick-up-Garantie	24 Monate Gewährleistung	24 Monate Gewährleistung	24 Monate Gewährleistung
AUSSTATTUNG	**2,25**	**2,30**	**2,60**	**2,30**	**2,45**
Prozessor	Pentium D 805	Athlon 64 X2 3800+	Sempron 64 3400+	Athlon 64 X2 6000+	Core 2 Duo E4300
Grafikkarte	Geforce 8500 GT	Geforce 7300 LE	Radeon Xpress 1250 (Onboard)	Radeon Xpress 1250 (Onboard)	Intel GMA 950 (Onboard)
Arbeitsspeicher/Festplatte	1.024 MB, 250 GB (SATA)	1.024 MB, 250 GB (SATA)	512 MB, 80 GB (SATA)	1.024 MB, 320 GB (SATA)	1.024 MB, 250 GB (SATA)
Soundkarte/Laufwerk	Onboard, DVD-Brenner	Onboard, DVD-Brenner	Onboard, DVD-ROM	Onboard, DVD-Brenner	Onboard, DVD-Brenner
EIGENSCHAFTEN	**2,25**	**2,45**	**2,15**	**2,10**	**2,40**
Speichertakt/Belegung	DDR2-667, 2 von 4	DDR2-533, 2 von 4	DDR2-667, 1 von 4	DDR2-667, 1 von 4	DDR2-533, 1 von 2
Festplatte (Zugriff/Transfer)	13 Millisekunden, 69 MB/s	15 Millisekunden, 68 MB/s	15 Millisekunden, 61 MB/s	14 Millisekunden, 75 MB/s	14 Millisekunden, 71 MB/s
LEISTUNG	**2,20**	**2,35**	**2,50**	**2,75**	**2,85**
Stromaufnahme (2D/3D)	110 Watt/170 Watt	80 Watt/100 Watt	52 Watt/70 Watt	103 Watt/137 Watt	50 Watt/75 Watt
Lautstärkeentwicklung (2D/3D)	1,8 Sone, 34 dB(A) 1,9 Sone, 35 dB(A)	1,8 Sone, 34 dB(A) 2 Sone, 35 dB(A)	0,6 Sone, 25 dB(A) 0,6 Sone, 25 dB(A)	2,7 Sone, 39 dB(A) 2,7 Sone, 39 dB(A)	1,5 Sone, 31 dB(A) 1,5 Sone, 31 dB(A)
Spieleleistung	Gut	Befriedigend	Ausreichend	Befriedigend	Mangelhaft
FAZIT	Wertung: **2,22** + Leistung + Erweiterbarkeit − Stromaufnahme	Wertung: **2,36** + Vista Home Premium + Leistung − Lautstärke	Wertung: **2,45** + Lautstärke + Preis − Leistung	Wertung: **2,53** + Erweiterbarkeit − Lautstärke − Stromaufnahme	Wertung: **2,68** + Lautstärke + Preis − Spieleleistung

GEHÄUSE

UNTER DER LUPE: PREISWERTE RECHNER-UNTERKÜNFTE

Das Angebot an günstigen Gehäusen ist groß. Daher beschränken wir uns auf Exemplare, die ohne vormontiertes Netzteil auskommen. Der Grund: Derartige Beigaben sind in der Regel das Geld nicht wert. Eine Übersicht günstiger Netzteile für das eigenständige Nachrüsten finden Sie in der Übersicht rechts.

Unseren Spartipp aus einer früheren Marktübersicht, den Rebel 9 von Sharkoon, können wir Sparfüchsen nach wie vor wärmstens empfehlen. Die entscheidenden Kriterien für die Wahl zwischen Economy- oder Value-Edition sind gewünschte Kühlleistung und Optik. Während die Economy-Variante in drei Farben zur Verfügung steht, gibt es das Value-Modell ausschließlich in Schwarz. Dafür verfügt es über einen 250-mm-Lüfter in der Seitenwand, der alle Steckkarten leise kühlt. Die Verarbeitung ist bei beiden Gehäusen gut, die Temperaturwerte beim Value-Pendant niedriger. Alternativ können Sie auch zum neuen „Revenge“ greifen. Das Material ist etwas klappriger, dafür ist das Gehäuse leichter und bietet dennoch ausreichend Platz.

Soll es noch günstiger sein, führt kaum ein Weg am Hersteller MS-Tech vorbei. Besonders erwähnenswert sind die neuesten Gehäuse, das LC-190 und das LC-700 „Fortress“. Das LC-190 rangiert aktuell bei rund 25 Euro und wiegt nicht einmal 5 Kilogramm, was es beispielsweise für LAN-Partys prädestiniert. Die Verarbeitung des wahlweise in Schwarz oder Silber erhältlichen Aluminium-Gehäuses lässt jedoch Wünsche offen: Raue Oberflächen und scharfe Kanten bergen Verletzungsgefahr. Das ist beim LC-700 kaum besser, dafür ist der Innenraum geräumiger und eine Fronttür vorhanden. Letztere ist allerdings aus Plastik, und der Klappmechanismus wirkt nicht so, als würde er lange halten ... Positiv hervorzuheben sind der vorinstallierte 120-mm-Lüfter samt blauer Beleuchtung und das Gewicht, das unter 6 Kilogramm beträgt.

Für den Kampfpreis von 20 Euro gibt es den CA-01 „Emotion“-Turm von Intertech. Dem geringen Preis entsprechend, verfügt der Tower über keinen Lüfter, bietet allerdings Platz für ein 92-mm und zwei 120-mm-Modelle. Das Gestell wirkt noch einen Tick klappriger als bei den anderen genannten Gehäusen. Dafür ist es mit 5 Kilogramm auch sehr leicht und eignet sich ideal als Gehäuse für den Netzwerkparty-PC. (rv) ❑

MOBILPROZESSOREN (AUSWAHL)

Neben den Produkten, die wir auf diesen Seiten getestet haben, gibt es eine Reihe weiterer Spar-Tipps, zum Teil auch aus anderen Hardware-Kategorien. Die Liste unten zeigt Komponenten, die uns durch ihren besonders niedrigen Preis aufgefallen sind und mit denen Anwender gute Erfahrungen gesammelt haben. Beachten Sie, dass wir diese Produkte zum großen Teil (noch) nicht bewertet haben.

Netzteile bis 50 Euro:
Be quiet Straight Power 350W ATX 2.2 (E5-350W/BN032)
Coba AP-400DX Light 400W (versch. Modelle)
Enermax Noisetaker 375W ATX 2.0 (deutsche Version) (EG375AX-VE-(G)-SFMA)
FSP Fortron/Source Blue Storm II 400W ATX 2.2
Seasonic S12 380W ATX 2.0 retail (SS-380ET)
Seasonic SS-401HT 400W ATX 2.2
Silverstone Strider ST40F, 400W ATX SATA

CPU-Kühler bis 20 Euro:
Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Sockel 754/939/940/AM2)
Arctic Cooling Freezer 7 Pro (Sockel 775)
Scythe Samurai Z (Sockel 478/754/775/939/940) (SCSMZ-1000)
Thermalright MST-9775LE (Sockel 775)
Zalman CNPS7700-AlCu (Sockel 478/775/754/939/940)

Gehäuse bis 30 Euro:
Asus TA-65 Midi-Tower (verschiedene Farben, ohne Netzteil)
A+case CS-188A Midi-Tower (verschiedene Netzteile)
LC-Power 8192B Midi-Tower ATX (ohne Netzteil)
LC-Power 7004B Midi-Tower 350W ATX
LC-Power 2705R Midi-Tower rot 350W
LC-Power Pro-907S Airduct Midi-Tower (ohne Netzteil)
MS-Tech LC-45 Midi-Tower (verschiedene Farben, ohne Netzteil)
Mercury Midi-Tower silber (ohne Netzteil)
Mercury Midi-Tower schwarz (ohne Netzteil)
Sharkoon Rebel 9 Economy Midi-Tower (ohne Netzteil)

Weitere Grafikkarten bis 100 Euro:
Gainward Bliss Geforce 8500 GT Golden Sample, 256MB DDR2, DVI, TV-Out, PCIe
Sparkle Geforce 7600 GT, 256MB GDDR3, 2x DVI, TV-Out, PCIe (SP-PX76GDH)
Point of View Geforce 7600 GT, 256MB GDDR3, 2x DVI, TV-Out, PCIe
Evga Geforce 7600 GT, 256MB GDDR3, 2x DVI, TV-Out, PCIe (256-P2-N550-AX)
Xfx Geforce 7600 GT XXX Edition, 256MB GDDR3, 2x DVI, TV-Out, PCIe (PV-T73G-UDD/-UGD)

GEHÄUSE

Produkt	Rebel 9 Value Edition	Revenge Value Edition	LC-700 Fortress	LC-190	CA-01 Emotion
Hersteller/Webseite	Sharkoon/www.sharkoon.de	Sharkoon/www.sharkoon.de	MS-Tech/www.ms-tech.de	MS-Tech/www.ms-tech.de	Intertech/www.inter-tech.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 45,-/Gut	Ca. € 40,-/Gut	Ca. € 35,-/Gut	Ca. € 25,-/Gut	Ca. € 20,-/Gut
Material	Aluminium	Aluminium	Aluminium	Aluminium	Aluminium
Upgrade-Tipp der Redaktion	Netzteil	Netzteil	Netzteil	Netzteil	Netzteil
Ausstattung					
Montageplätze insgesamt ...	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	4 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	4 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	4 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)
... davon von außen zugänglich	2 (5,25 Zoll), 0 (3,5 Zoll)	4 (5,25 Zoll), 0 (3,5 Zoll)	4 (5,25 Zoll), 2 (3,5 Zoll)	4 (5,25 Zoll), 1 (3,5 Zoll)	4 (5,25 Zoll), 1 (3,5 Zoll)
Lüfterplätze (Lüfter schon vorhanden)	1x 250 mm (eingebaut), 2x 120 mm (1x eingebaut)	1x 250 mm (eingebaut), 2x 140 mm (1x eingebaut)	2x 120 mm (1x eingebaut)	5x 80 mm (keine Lüfter)	2x 120 mm, 1x 92 mm (keine Lüfter)
Modding	Turbine in der Seitenwand	Turbine in der Seitenwand	Beleuchteter Frontlüfter	-	-
Frontanschlüsse	4x USB, Sound	2x USB, 1x Firewire, Sound	2x USB, 1x Firewire, Sound	2x USB, 1x Firewire, Sound	2x USB, Sound
Eigenschaften					
Gewicht	7 Kilogramm (sehr leicht)	6 Kilogramm (sehr leicht)	6 Kilogramm (sehr leicht)	5 Kilogramm (sehr leicht)	5 Kilogramm (sehr leicht)
Abmessungen (BxTxH)	20x48x44 (normal)	20x48x44 (normal)	20x50x44	18x44x42	18x47x42
Verarbeitung/Verwindungssteifheit	Gut/Befriedigend	Gut/Befriedigend	Gut/Befriedigend	Gut/Befriedigend	Befriedigend/Befriedigend
FAZIT	Wertung: **2,46** + Preis + Gewicht − Kleinere Kanten	Wertung: **2,52** + Preis + Gewicht − Wandstärke	Wertung: **2,69** + Leicht − Klapprige Tür − Kleine Kanten	Wertung: **2,72** + Sehr leicht − Keine Lüfter − Kleine Kanten	Wertung: **2,77** + Sehr leicht − Keine Lüfter − Klapprig

ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
NF-M2SV	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF405	D2+	49,-
AN52	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2+	64,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
IP35 Pro	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	204,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AM2NF3-VSTA	S, L, sA	AM2 / nF3	D2+	49,-
ALiveSATA2-GLAN	S, L, sA	AM2 / K8T890	D2+	57,-
ConRoe1333-DVI/H	S, V, GL	775 / 945G	D2	69,-
ConRoe1333-eSATA2	S, GL, sA	775 / 945P	D2	89,-

DFI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
Infinity NF Ultra II-M2	S, GL, F, sA	AM2 / nF4-U	D2+	49,-
Infinity SLI-M2/G	S, GL, F, sA	AM2 / nF4-SLI	D2+	99,-
ICFX3200-T2R/G	S, GL, F, sA	775 / RD600	D2	169,-
NF680i LT SLI-T2R	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2	239,-

FOXCONN	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A690VM2MA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / 690V	D2	59,-
N570SM2AA	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	94,-
G9657MA	µATX, S, V, GL, F, sA	775 / 965G	D2	99,-
PA35A	S, GL, sA	775 / P35	D2	129,-
PA35A-S	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	139,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA69G-S3	S, V, GL, F, sA	AM2 / 690G	D2	77,-
M61PM-S2	µATX, S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	64,-
MA69GM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	69,-
N650SLI-DS4	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	149,-
G33-DS3R	S, V, GL, sA	775 / G33	D2	134,-
P35-DQ6	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	219,-
P35-S3	S, GL, sA	775 / P35	D2	114,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	69,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	114,-
P6N	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-
P35 Neo-F	S, GL, sA	775 / P35	D2	119,-
P35 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	169,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2N	S, GL, sA	AM2 / nF430	D2+	64,-
M2N32 WS Prof.	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2+	159,-
M2N32-SLI Pr. Vista	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2+	194,-
A8R-MVP	S, GL, F, sA	939 / XP1600	D+	79,-
A8N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLIX16	D+	104,-
P5B Premium Vista	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	199,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	284,-
P5K3 Deluxe/WiFi-AP	S, GL, F, sA	775 / P35	D3	239,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2+	169,-

PCIe Grafikkarte

BFG GF8800GTS OC

- **NVIDIA® GeForce® 8800GTS Chip**
- **320 MB GDDR3-RAM (320 Bit)**
- **550 MHz Chiptakt • 1.600 MHz Speichertakt**
- **DirectX 10 Unterstützung**
- **2x DVI-I (Dual-Link, HDCP), TV-Out**
- **retail**



279,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	124,-	

Core™ Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		239,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		419,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4300	Allendale	1,8	2x 1.024	99,-	109,-
E6320	Conroe	1,86	2x 2.048		154,-
E6420	Conroe	2,13	2x 2.048		179,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	203,-	209,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048		299,-
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096		499,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048	919,-	949,-
QX6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096	939,-	949,-
QX6800	Kentsfield	2,93	2x 4.096	1.199,-	1.169,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1x 512		54,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	54,-	

Athlon™ 64 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Orleans	2,4	1x 512		69,-
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	179,-	

Athlon™ 64 X2 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Manchester	2,0	2x 512	114,-	
4200+	Toledo	2,2	2x 512	129,-	

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
4400+	Brisbane	2,3	2x 512	74,-	
5200+	Windsor	2,6	2x 1.024	144,-	159,-
5600+	Windsor	2,8	2x 1.024		169,-
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024		219,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	72,-	68,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	80,-	76,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	156,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3		95,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	38,-	33,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	40,-	34,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	70,-	96,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	72,-	98,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		37,-
SO-DDR2	2,0 GB	667 / 5		109,-

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
SO-DDR	1,0 GB	400 / 2,5		74,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4	38,-	36,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4	40,-	38,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	43,-	41,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	76,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	80,-	

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-3-3	70,-	66,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	136,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	50,-	46,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	96,-	134,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	104,-	
DDR2	2,0 GB	1.000 / 5-5-5	128,-	
DDR2	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	144,-	
DDR2	2,0 GB	1.066 / 4-4-4	184,-	
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	254,-	
DDR2 Black Dragon	4,0 GB	800 / 5-5-5	269,-	
DDR2 Black Dragon	4,0 GB	800 / 4-4-4	299,-	
DDR2 Black Dragon	4,0 GB	1.066 / 5-5-5	334,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR V-DATA	1,0 GB	400 / 3		54,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	47,-	
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		34,-
SO-DDR2	2,0 GB	667 / 5		119,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN8500GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 8500GT	94,-
EN8600GT/2DHT	PCIe	256-G3 / 8600GT	129,-
EN8600GT SILENT/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	139,-
EN8600GTS/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GTS	199,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	320-G3 / 8800GTS	279,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	359,-
EN8800ULTRA/HTDP	PCIe	768-G3 / 8800Ultra	649,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX7200 GS TDH	PCIe	256-D2 / 7200GS	42,-
PX7300GS-TDH	PCIe	256-D2 / 7300GS	59,-
PX8500GT-TDH	PCIe	256-D2 / 8500GT	79,-
PX8600GT-TDH	PCIe	256-G3 / 8600GT	119,-
A7600GS-TDH	AGP	256-D2 / 7600GS	99,-

MSI		MB / Chip	€
NX7900GS-TD E-OC	PCIe	512-G3 / 7900GS	139,-
NX7900GS-EZ	PCIe	512-G3 / 7900GS	159,-
NX8500GT-TD	PCIe	256-D2 / 8500GT	89,-
NX8600GT-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 8600GT	139,-
NX8600GTS-T2D EZ-HD	PCIe	256-G3 / 8600GTS	199,-
NX6200AX-TDLF	AGP	128-DD / 6200AX	44,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	169,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
8600GT Sonic	PCIe	256-G3 / 8600GT	139,-
8600GTS	PCIe	256-G3 / 8600GTS	189,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	129,-

XFX		MB / Chip	€
8800GTS	PCIe	320-G3 / 8800GTS	269,-
8800GTX XXX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	599,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1550/TD	PCIe	256-D2 / X1550	59,-
EAX1600PRO SILENT/TD	PCIe	256-D2 / X1600PRO	74,-
EAH2900XT/HTVDI	PCIe	512-G3 / HD2900XT	369,-
X1650PRO/HTD	AGP	256-D2 / X1650PRO	99,-

GECUBE		MB / Chip	€
HD2900XT-VIE3	PCIe	512-G3 / HD2900XT	349,-
X1050	AGP	128-DD / X1050	44,-
X1950XT	AGP	256-G3 / X1950XT	199,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	194,-
X1950PRO	PCIe	512-G3 / X1950PRO	169,-
HD2900XT	PCIe	512-G3 / HD2900XT	359,-
X1950PRO Dual	PCIe	1024-G3 / 2x X1950PRO	359,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	99,-
X1950PRO	AGP	512-G3 / X1950PRO	199,-
X1950GT	AGP	256-G3 / X1950GT	149,-
9250	PCI	128-DD / 9250	49,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
X1550	PCIe	256-G3 / X1550	54,-
X1950GT Super	PCIe	512-G3 / X1950GT	139,-
X850XT	AGP	256-G3 / X850XT	109,-
X1950GT Super	AGP	512-G3 / X1950GT	159,-

FESTPLATTEN

IDE

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	U-133	320	8 / 8 / 7.200	69,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3160212A	U-100	160	8 / 2 / 7.200	49,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	39,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	48,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	54,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250620A	U-100	250	8 / 16 / 7.200	59,-
ST3320620A	U-100	320	8 / 16 / 7.200	74,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9 / 8 / 7.200	38,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	39,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	74,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	109,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	69,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	59,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	41,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	69,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	104,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	72,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	234,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD740AD	SATA	74	4 / 16 / 10.000	134,-
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	194,-
WD3200YS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	84,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	104,-

DVD-LAUFWERKE

Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
LG GBW-H10N	4x / 2x		699,-
PLEXTOR PX-B900A	2x / 2x		799,-

DVD±RW / Blu-ray Combo

PIONEER BDC-202BK

- **Schreibgeschwindigkeit: 12x DVD±R, 6x DVD±RW, 4x DVD±R DL, 24x CD-R/W**
- **Lesegeschwindigkeit: 12x DVD, 5x DVD-RAM, 5x Blu-ray, 32x CD**
- **Schwarz**
- **bulk**
- **S-ATA**



229,-




DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DSW2012P	20x / 8x	37,90	
ASUS DRW-1814BL*	18x / 8x		42,-
LG GSA-H44NBBLK	18x / 10x	37,-	
LG GSA-H50LR	18x / 10x		44,-
LG GSA-H54NR	18x / 10x		42,-
LITEON LH-20A1H*	20x / 8x	42,-	
NEC AD-7170A*	18x / 8x	39,-	
NEC AD-7173A*	18x / 8x	42,-	
PLEXTOR PX-800A*	18x / 8x	64,-	67,-
SAMSUNG SH-S182D*	18x / 8x	34,90	42,-
SAMSUNG SH-S182M*	18x / 8x	39,-	44,-

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E40N	18x / 10x		69,-
LG GSA-E40L	18x / 10x		77,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		134,-
SAMSUNG SE-S184M Schwarz	18x / 8x		67,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DH-20A1S	20x / 8x	39,90	
ASUS DRW-1814BLT*	18x / 8x		44,-
LG GSA-H62N Schwarz	18x / 8x	39,90	
NEC AD-7173S Schwarz	18x / 8x	42,-	
SAMSUNG SH-S183L	18x / 8x	42,-	
SAMSUNG SH-S203B*	20x / 16x	44,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.




Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G v2	54	PCI	21,-
WL-167G	54	USB2.0-Stick	18,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick v1.1	125	USB2.0-Stick	34,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170 v2	125	Rout./Mod./VoIP	159,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWA-645	300	PC-Card	74,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	32,-
DWL-2100AP	108	Access Point	79,-
DI-624	108	Router	57,-
DIR-635	300	Router	124,-
DI-724GU	108	Gigabit Router	159,-
DVA-G3342SB Horst Box	54	Rout./Mod./VoIP	369,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	32,-
WPC300N	300	PC-Card	92,-
WUSB54GC	54	USB2.0	32,-
WAP54G	54	Access Point	59,-
WRT54G-D2	54	Router	59,-
WRT54GS	54	Router	72,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WN311T RangeMax NEXT	300	PCI	84,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	46,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	45,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	75,-
DG834PNB RangeMax	108	Router/Modem	119,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	49,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	64,-
BlueFRITZ! ISDN Set v2.0	ISDN	USB/BT	109,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	164,-
FRITZ!Box 2170	DSL	RJ-45	84,-
FRITZ!Box Fon 5140	DSL	RJ-45	134,-
B1 v4.0	ISDN	PCI	284,-

Router

D-LINK	Art	Ports	€
DIR-100 DSL IP Router	DSL	4	34,-
DGL-4100	Gigabit Router	4	109,-

NETGEAR	Art	Ports	€
RP614	DSL	4	33,-
WNR854T	Gigabit Router	4	144,-

TFT-MONITORE

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
MM17DE-B	bl	8	17,0		164,-
MM19SE	si	8	19,0	Sound	194,-
VW192S	bl	5	19,0	Sound	184,-
PG191	bl/si	2	19,0	Sound	359,-
LS201	bl	5	20,0	DVI-D	344,-
PW201	bl	8	20,1	2x DVI-D/Webcam	514,-
MW221U	bl	2	22,0	DVI-D/Sound	299,-

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr	8	17,0		159,-
1905 S1	si	8	19,0		174,-
1975 S1	si	2	19,0	DVI-D/USB/Sound	239,-
2230 S1W	si	5	22,0	DVI-D/Sound	279,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
FP73GS	si	5	17,0	DVI-D	164,-
FP93GX+	si	2	19,0	DVI-D	244,-
FP222Wa	si/bl	5	22,0		279,-
FP222WH	si	5	22,0	DVI-D/HDMI	319,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SH	gr o. bl	8	19,0	DVI-D/Sound	439,-
S1931SE	gr o. bl	8	19,0	DVI-D/Sound	439,-
S2411W	beige o. bl	6	24,0	2x DVI-I/USB	1.149,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	249,-
205BW	si	6	20,0	DVI-D	229,-
226BW	bl	2	22,0	DVI-D	359,-
931BW	bl	2	19,0		224,-

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz

600 Watt Netzteil

OCZ GameXStream

- 600 Watt Leistung • 83% Effizienz
- Laufwerksanschlüsse: 6x 5,25", 2x 3,5", 6x S-ATA, 2x PCIe
- Überspannungsschutz • Kurzschlussschutz
- 120 mm Lüfter (blau leuchtend)
- ATX, ATX 2.x, ATX12V, EPS



99,-

OCZ Technology

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	66,-
Stacker	Stahl, bl	Big	3	4 / 7	139,-
Stacker 831	Alu, bl	Big	2	5 / 9	189,-

CHIEFTEC	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
BH-01B-B-B	Stahl, bl	Midi	--	7 / 3	64,-
LBX-02B-B-B	Stahl, bl	Big	--	8 / 4	69,-
Giga GX-01B	Stahl, bl	Big	2	6 / 4	84,-

ENERMAX	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
ECA3052 Chakra	Stahl, bl/si	Midi	2	5 / 5	79,-
ECA5001 Chakra	Stahl, bl	Big	2	8 / 5	129,-
Blue Viper	Stahl, bl	Big	2	8 / 4	139,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	89,-
PC-A05A	Alu, si	Midi	--	4 / 2	99,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-
PC-A16A	Alu, si	Midi	2	3 / 6	139,-

ZALMAN	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
HD135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	289,-
HD160XT 7" Display	Alu, bl	HTPC	2	1 / 7	539,-
FC-ZE1 Fatal1ty	Alu, bl	Midi	3	4 / 4	329,-

Sockel AM2 Prozessor

AMD Athlon64 X2 6000+

- „Windsor"
- 2x 3.000 MHz Taktfrequenz
- 2x 1.024 KB Level 2 Cache
- 2.000 MHz Bustakt (Hypertransport)
- tray



179,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER iGreen Power	500 W	ATX2	66,-
COOLER MASTER iGreen Power	600 W	ATX2	88,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX GALAXY	1000 W	ATX2	319,-
HIPER HPU-4M580	580 W	ATX2	74,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	79,-
SEASONIC M12-500	500 W	ATX2	129,-
THERMALTAKE Toughpower CM	700 W	ATX2	109,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
MS Reclusa Gaming Keyboard	USB	49,-
MS Wireless Laser Desktop 5000	USB	59,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	59,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	PS/2, USB	24,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	54,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	24,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	29,-
SAITEK X52 Pro Flight Control	Joystick	169,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB, PS/2	44,-
LOGITECH MX Revolution	USB	69,-
LOGITECH G5 Laser Mouse Refresh	USB	59,-
MS Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER DeathAdder	USB	59,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	8,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB2.0	66,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	79,-
CREATIVE X-Fi Platinum Fatal1ty	PCI	159,-
CREATIVE X-Fi Elite Pro	PCI	219,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	49,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	44,-
PLANTRONICS .Audio 350	Klinke	24,90
SAITEK GH50 Surround Headset	USB	59,-
SENNHEISER PC 161	Klinke	99,-
SENNHEISER PC 166 USB	USB	144,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB/Klinke	79,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Platinum C701	Core 2 Duo E6600	2.048 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.199,-
Emerald F701	Sempron 64 3200+	512 MB	160 GB	16/48x DVD-ROM	onBoard NVIDIA GeForce 6100	279,-
Iron F701	Celeron D 351	512 MB	160 GB	16/48x DVD-ROM	S3 Graph. UniChromePro	309,-
Ruby F701	Athlon 64 X2 3800+	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB NVIDIA GeForce 7300GS TC	424,-
Titanium F701	Core 2 Duo E4300	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB NVIDIA GeForce 7300GS TC	479,-
Diamond F701	Athlon 64 X2 5200+	1.024 MB	320 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	649,-
Gold F701	Core 2 Duo E6420	1.024 MB	320 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	689,-
Brilliant F701	Athlon 64 X2 6000+	2.048 MB	320 GB	18x DVD-DL-Brenner	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.129,-
Platinum F701	Core 2 Duo E6600	2.048 MB	320 GB	18x DVD-DL-Brenner	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.159,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6M-Q117A	Mobil Sempron 3400+ (1,8 GHz)	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Basic	619,-
F2JE-5D015E	Core 2 Duo T5600 (1,83 GHz)	15,0	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Business	1.189,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R20-T2350 Declan	Core Duo T2350 (1,86 GHz)	14,0	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	799,-
R20-T7200 Deva	Core 2 Duo T7200 (2,0 GHz)	14,0	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	1.249,-
R40-C440 Chrizz	Celeron M 440 (1,86 GHz)	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	679,-
R40-T5500 Dilana	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	1.049,-
R55-T5500 Aura	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	1.199,-
R55-T5500 Mantis	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Media Center Edition	999,-
Q35-T5500 Ciona	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	12,1	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	1.199,-
Q35-T5500 Ruby	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	12,1	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	1.149,-

GAMES

Strategie	€
Age of Empires III - The War Chiefs Addon	29,-
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	46,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	40,90
Medieval II	44,-
Supreme Commander	42,-

Rollenspiel & Adventure	€
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	30,-
Heroes of Might&Magic 5	42,90
Oblivion - Shivering Isles	26,-
Oblivion - Knights of the Nine Addon	21,-
Runaway 2	32,-
Silverfall	39,-
Spellforce 2 - Dragon Storm Addon	26,-
Vanguard - Saga of Heroes	37,-
World of Warcraft	18,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	28,90

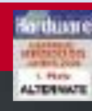
Action	€
Armed Assault	46,-
Battlefield II Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 Northern Strike Pack	8,90
Blazing Angels Squadron of WWII	37,90
Half Life I Anthology	16,90

Sport & Simulation	€
FIFA Football 07	46,90
Flight Simulator X	46,90
Flight Simulator X Deluxe	54,90
Fussballmanager 07	45,90
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon	46,90
NHL 07	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90
Test Drive Unlimited	46,90
UEFA Champions League 07	34,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.







ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Zur Gleichberechtigung gehört unbedingt auch ein politisch korrekter Umgang mit unserer Sprache."

Gerade in solchen Zeiten, wie wir sie heute durchleben, wird durch den schlichten Gebrauch der Sprache viel Meinung erzeugt. Wie der Dichter schon sagt, können Wörter zu Schwertern werden. Wie trostlos erschien uns unsere Zukunft, als man/frau noch das Wort „Giftmülldeponie" benutzte. Ein moderner Entsorgungspark zeugt da doch von Zuversicht und Fortschritt. Auch bei genialen Wortschöpfungen wie „Nullwachstum", „Freisetzungsprozess" oder „Versorgungslücke" muss uns schier das Herz aufgehen, vor so viel Wortgewandtheit. Musste man früher noch mühsam nach einer Lösung des Problems suchen, befinden wir uns heute in der glücklichen Situation, die Angelegenheit nicht mehr benennen zu können. Zweifellos befinden wir uns, dank der tatkräftigen Mithilfe der Presse, schon auf dem richtigen Weg. Es ist jedoch noch viel, sehr viel in dieser Richtung zu tun. Erst neulich musste ich entsetzt feststellen, dass von mir verlangt wurde, meine Nachricht auf einen Anrufbeantworter zu sprechen. Selbstverständlich müsste es Anrufbeantworter(in) lauten. Oder können Frauen weniger gut zuhören? Auch der Bürgersteig muss schnellstens zu einem Bürger(innen)steig werden, um weibliche Mitmenschinnen nicht zu diskriminieren und ihnen einen unbeschwerten Umgang mit unseren Straßen zu gewährleisten! Etwas ins Grübeln komme ich nur noch bei den täglichen Nachrichten. Dürfen dort die unbekannten Täter auch weiterhin maskulin sein oder wäre auch hier meine Forderung nach den unbekannten Täterinnen berechtigt? Aber nicht nur Geschlechter, nein, auch ethnische Gruppen werden leichtfertig diskriminiert. Wo man früher noch unachtsam das schlimme Wort „Neger" benutzte, ist heute zumindest ein „MPM" (maximal pigmentierter Mitbürger) angebracht. Ganz und gar entgleisen die Zustände dann in öffentlichen Verkehrsmitteln, wo man sich nicht scheut, jemanden noch „Schwarzfahrer" zu nennen. Eine rassistische Äußerung und zusätzlich im Zuge der Gleichstellung untragbar. Wie lange wollen wir dergleichen noch hinnehmen? Handelt es sich hierbei doch schlicht um eine(n) Leistungserschleicher(in) jedweder Hautfarbe, beliebiger Kultur und ethnischer Herkunft. Okay – ein wenig lang, aber so viel Zeit muss schon sein. Haben Sie sich nie überlegt, was wir mit der, leider immer noch gebräuchlichen, Bezeichnung „Mitglied" unseren weiblichen Mitbürgerinnen antun? Vorschnell erweckt dies den Eindruck, ihnen würde etwas fehlen. Benutzen Sie statt dessen lieber den neutralen Begriff Teilnehmer(in). Das Prädikat „dämlich" (erinnert an „Dame") sollte, auch wenn es oft angebracht erscheint, vermieden und durch ein korrektes und geschlechtsneutrales „doppelplusunschlau" ersetzt werden. Vom Zigeunerschnitzel (Zigeunerinnenschnitzel?) heute Mittag in der Kantine habe ich natürlich keinen Bissen herunterwürgen können. Erst wenn daraus ein Sinti- und/oder Roma-Schnitzel wird, kann ich wieder mit Appetit zugreifen.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Abspecken

Hallo Herr Rosshirt,

bezüglich Ihrer Antwort auf den Leserbrief „Rundgruppe" in der Ausgabe 07/07 lässt sich feststellen, dass Sie und Ihre „Kumpels" offensichtlich ein Problem mit dem Hosenbund haben – sprich: Sie scheinen übergewichtig zu sein. Stutzig wurde ich dann, als Sie erwähnten, dass keiner Ihrer Freunde auch nur ein Bein in eine Hose der Größe L quetschen könne. Diese Tatsache lässt nur drei logische Schlussfolgerungen zu. Entweder haben Ihre Amigos einen seltenen genetischen Defekt, eine exotische Infektion wie zum Beispiel die Elefantenfuß-Krankheit oder – und darauf tippe ich – Sie sind schlicht fett. Da ich ein großer Fan der Rumpelkammer bin, und ich nicht will, dass diese aus Gründen Ihrer Adipositas geschlossen werden muss, empfehle ich eine sofortige Radikaldiät. Anregungen finden sich momentan in der Frauenzeitschrift ihrer Wahl.

Mit den besten Wünschen zur Genesung:
Frederik Hauser

Werter Herr Hauser, ich mag mich jetzt nicht der – aktuell viel zitierten – Meinung unserer Politiker über das Übergewicht in Deutschland anschließen, zumal die von Personen verbreitet wird, denen selbst das eine oder andere Kilo über die Taille hängt. Ein kurzer Blick auf die Mitglieder unserer Regierung verrät mir, dass etliche zu diesem Punkt schamhaft schweigen sollten. Und ohne Ihnen zu nahe treten zu wollen, möchte ich dennoch anmerken, dass weder einem Politiker noch Sie meine Wampe etwas angeht. Gewiss – es mag Statistiken geben, die besagen, dass Übergewicht zu einer verkürzten Lebenserwartung führen kann. Aber das Schöne an Statistiken ist, dass es für jede Meinung die passende gibt. Nimmt man als Grundlage nicht nur Europa, sondern die ganze Welt, leben übergewichtige Männer sogar länger! Und im Rahmen der Gleichberechtigung adaptiere ich einen feministischen Spruch: „Mein Bauch gehört mir!" Ein ganz klein wenig stört mich jedoch die Intoleranz. Ich habe nichts dagegen, wenn meine Seiten von Untergewichtigen gelesen werden und befürchte auch nicht, dass meine schlanken Leser verhungern. Darüber sollten Sie nachdenken!

Babelfisch

Hallo Rossi,

erst einmal ein Riesenlob an eure Zeitschrift und vor allem an deine superzynischen Antworten auf teilweise etwas komische Leserbriefe. Nun aber zu meinem eigentlichen Problem: Ich las die vorletzte PC-Games gestern Abend bevor ich ins Bett gegangen bin und wie ich da so durchblättere, fällt mein Blick auf das Cover zum Ausschneiden (auf Seite 182). Und was ich da dann sehe, verschlägt mir den Atem: „Drei Delis et iure consequ amcommodip et atuero conumsan heniamet laorem zzriliquat amcons dolendre modo con vel utat." Ich weiß echt nicht, was das bedeuten soll. Vielleicht ist das Indio aus Südamerika? Bitte hilf mir weiter!!!

Viele Grüße aus Bayern, Andi

Ich will dir jetzt keinen Drogenmissbrauch unterstellen, aber als ich nachgesehen habe, fand

ROSSIS RACHE

E-Mail an den Leser

An dieser Stelle möchte ich mir einen lang gehegten Traum erfüllen. Ihr werdet hier ab der nächsten Ausgabe etwas vollständig Neues vorfinden. Ich drehe den Spieß um! Statt mich mit mehr oder weniger schmerzhaften und unkontrolliert eingehenden E-Mails zu befassen, verfasse ich selbst eine Mail und schicke sie an irgendjemandem, der mir bisher geschrieben hat. Das Ergebnis dieses Schriftwechsels wird natürlich abgedruckt – ohne Rücksicht darauf, ob der Empfänger eine Antwort riskierte oder nicht. Beides kann gegen ihn verwendet werden!

ich dort (zumindest in meinem Exemplar) einen bemerkenswert langweiligen, deutschen Text. Keinen Schimmer, was da bei dir schiefging. Aber da ich bemüht bin, aus allem das Beste zu machen, was ja auch irgendwie mein Job ist, deklariere ich es eben flugs zum Spiel mit Gewinnmöglichkeit. Spontan hätte ich diesen Text jetzt für Spanisch gehalten, was das allmächtige Google jedoch abstritt. Auch Portugiesisch käme in Frage, ist es aber nicht. Wer mir zuerst die betreffende Sprache samt dazugehöriger Übersetzung mailt, gewinnt ein Spiel samt persönlicher Widmung. Faszinierend, wie man aus einem Lapsus etwas Positives machen kann, oder? Ach, würden sich nur unsere Politiker ein Beispiel an mir nehmen ...

FdM

Hallo Rainer,

in der aktuellen Ausgabe (07/2007) im Hardwareteil, beim Titel 1.000-Watt-Netzteil (Seite 151), bin ich auf folgende Zeile gestoßen. Zitat: „Mit der sogenannten ECASO-Technologie läuft der Lüfter des Netzteils noch drei Minute weiter, […]" Grammatikalisch korrekt sollte es aber „Minuten" heißen.

Mit freundlichen Grüßen:
René Pachali

Zweifellos haben Sie Recht. Da hat der Redakteur tatsächlich einen Buchstaben vergessen und das Lektorat hat das Nichtvorhandensein dieses Buchstabens auch noch übersehen, was bei (grob geschätzten) 100.000 Buchstaben pro Heft natürlich ein erheblicher Fehler ist. Genau das ist es aber, was der FdM nicht werden soll – und so lange ich hier auf diesen Seiten das Sagen habe – auch nicht wird: Erbsenzählerei. So zumindest wäre die boshafte Beschreibung für dergleichen, die ich natürlich nicht verwende. Die 537 Buchstaben, die diese Antwort enthält, sind allesamt nur für Sie und Sie dürfen sie gerne als Ersatz für das „n" behalten".

FdM II

Servus,

es freut mich, dass jetzt wieder der Fehler des Monats eingeführt wurde. Und ich habe ihn sogar gefunden! Auf Seite 22 der vergangenen Ausgabe ist von „schweizer Spielern" die Rede. Es sollte sich hierbei aber doch wohl um „Schweizer Spieler" handeln, oder?

Ansonsten macht weiter so: Benny

Mir ist schon bekannt, dass Ableitungen von geografischen Eigennamen bei „er"-Endungen der Großschreibung bedürfen. Allerdings ist die Schweiz, räumlich gesehen, ein so kleines Land, dass es dem zuständigen Kollegen offenbar gerade in diesem Fall in klein einprägsamer erschien, so wie ja auch ich „gehalt" stets klein zu schreiben pflege.

FdM light

Hi Rossi,

in der Ausgabe 07/07 ist euch ein schlimmer Fehler unterlaufen. In dem Artikel über das Spiel Bioshock *gibt es einen kleinen Absatz über „Hydropolis" in Dubai. In diesem Artikel steht, dass 15 cm dicke Plexiglasscheiben die Besucher vom Wasser trennen. Dies ist falsch. Die Fenster sind ganze 18 cm dick. Ich verlange, dass der verantwortliche Redakteur bestraft wird.*

MfG, lucdec

Spontan fiel mir dazu ein, dass Sie ein sehr glückliches Leben führen müssen, wenn Sie keine anderen Sorgen haben. Die Eigenart, echte 15 cm mit gefühlten 18 (oder mehr) zu verwechseln, ist eine typisch männliche Schwäche, auf die ich hier nicht näher eingehen mag. Zurück zum eigentlichen Thema: Nach Ihren Unterlagen beträgt die Dicke 18, nach unseren 15 Zentimeter. Wir denken erst einmal nicht daran, den verantwortlichen Redakteur zu bestrafen. Eine Reanimation dieses Themas kommt auch erst in Frage, wenn Sie nachgemessen haben. Und wenn Sie mir einen Gefallen tun wollen – tun Sie es von außen.

Leserfoto

Hallo PC Games,

ich möchte eine Anmerkung zum letzten Leserfoto machen. Ich bin der Meinung, dass Strings generell verboten werden sollten! Da können die Weiber ja gleich nackt rumlaufen! Die Freundin des Typen mag ja sehr nett sein und innere Werte haben, zeigt



RROBOT (ERSTES INTERAKTIVES MAGAZINADVENTURE)

Hier können Sie mich monatlich durch die Redaktion steuern, indem Sie mir Ihren Spielzug per E-Mail schicken. Ziel des Spiels ist es, Petra zu finden.

Spielregeln

Jeder Spieler kann mir eine E-Mail mit seinem Spielzug schicken.
Als Spielzug gelten Befehle (Richtung + Entfernung) wie „9 Schritte rechts", oder „3 Schritte halblinks" et cetera.
Am Ende eines Spielzugs wird ein Foto gemacht, das gleichzeitig den Beginn des nächsten Spielzugs darstellt.
Befehle wie „Öffne die Tür", „Betätige Aufzugknopf, Stockwerk 5" oder Erklärungen für das jeweils aktuelle Foto (wer, wie, was, warum etc.) gelten als Spielzüge.
Zwecks Selbsterhaltung des RRobots kann ein Spielzug verweigert werden.
RROBOT-Gewinner ist die Person, nach deren Spielzug ein Foto entsteht, auf dem Petra Fröhlich klar erkennbar ist.
Der Gewinner wird offizieller Computec Dungeon Master, erhält ein Spielepaket, eine persönliche Widmung von Petra und meiner Wenigkeit.



hier aber nur ihr Äußeres! Das muss doch nicht sein! Und noch dazu diese provokante Pose! Während des Lesens glitt mein Blick immer wieder ab und blieb an dem (Verzeihung) unbedeckten Hinterteil der Dame kleben. Ein konzentriertes Lesen war mir so nicht möglich!

Mit freundlichen Grüßen:
Oliver Hagemann

Sehr geehrter Herr Hagemann, eine Anmerkung kann ich mir zu Anfang nicht verkneifen. Unsere Sprache bietet vielfältige Möglichkeiten, zu denen auch der Gebrauch der verschiedenen Satzzeichen gehört. Und von denen gibt es eine ganze Reihe und die meisten können auch problemlos mehrfach pro Absatz verwendet werden. Jedoch ist gerade das Ausrufezeichen ein sehr grobschlächtiges Werkzeug und sollte äußerst bedacht und umsichtig eingesetzt werden. Ein derart inflationärer Gebrauch sieht nicht nur unschön aus, sondern kann vom Lesenden auch sehr leicht als Geschrei und Wichtigtuerei gedeutet werden. Zu den inneren Werten der abgebildeten Dame kann ich nur sagen, dass dergleichen fotografisch nur ausgesprochen schwer zu erfassen ist und diametral zu dem plakativen Zweck eines solchen Bildes stehen könnte. Ich mag jetzt vorschnell urteilen, wage aber zu behaupten, dass der Anblick solch einer Kehrseite im Allgemeinen recht gern gesehen wird. Männer mögen nun einmal Gerundetes. Als provokant würde ich die Pose jedoch nicht bezeichnen, da die Gute nur unschuldig, ruhig und harmlos herumliegt, lediglich die Stoffmenge ist der tropischen Umgebung angepasst. Ich kann Ihnen nur im letzten Punkt zustimmen: Auch mir war konzentriertes Arbeiten bei diesem Anblick nur eingeschränkt möglich. Bei mir hat aber Wegsehen hervorragend geholfen!

Bewerbung

Die Ausgabe, die Guido meint, ist 02/07. Womit wir auch schon bei dem eigentlichen Grund meiner Korrespondenz angelangt sind. Hiermit bewerbe ich mich bei PC Games als Hellseher. <Bitte den Mund schließen und das Atmen nicht vergessen!> Ich bin darüber hinaus auch gern bereit, meine Fähigkeiten im Klugscheißen und Schwarzmalen mit in die Arbeit einzubringen.
Da ich weiß, dass das Honorar meinen Erwartungen entspricht und ich das Bewerbungsgespräch bei Petra und Dirk mit Bravour meistern werde, fange ich zum 1. August 07 bei euch an. Das Team gefällt mir jetzt schon gut und das mit dem Kaffee ... Na ja, zusammen werden wir das schon schaukeln. Ich freu mich auf euch.

Dein Jens

PS: Die Bewerbungsunterlagen bringe ich dann am 22. Juli 07 zum Bewerbungsgespräch mit.

Leute zum Klugscheißen und Schwarzmalen benötigen wir hier nicht. Gerade in diesen Disziplinen beweisen uns jeden Monat ein paar Dutzend Leser, dass sie darin wahre Großmeister sind. Darum vergeben wir diesbezügliche Aufträge auch stets außer Haus. Bezüglich Ihres Bewerbungsgesprächs haben Sie jedoch zwei durchaus wichtige Elemente schlicht übersehen, was Ihre generellen Fähigkeiten als hausinterner Hellseher zumindest in Frage stellt. Erschwerend kommt hinzu, dass es sich bei den übersehenen Dingen um nur einen einzigen Gegenstand handelte. Das hätte selbst Stevie Wonder nicht übersehen! Ich meine damit das Objekt, das einmal zum Tippen gegen eine Stirn und einmal zum Betätigen der Löschtaste benutzt wurde. Weiter möchte ich die Angelegenheit nicht ausführen und bin sicher, dass Sie allein darauf kommen.

Konto

Möchte mein Konto bei Ihnen löschen (hab überall eifrig meine PW verteilt), weiß aber nicht wie!

Schöne Grüsse aus Bremen:
Chr. Saßmannshausen

Ich staune immer wieder, was manche Menschen unter einem Passwort verstehen. Ich überlege mir ernsthaft, einen Versandhandel für T-Shirts zu eröffnen, natürlich mit aufgedruckten Passwörtern, damit man sie nicht mehr mühsam per Hand verteilen muss. Dass ich damit wohl Erfolg haben würde, macht mich jedoch nachdenklich. Ihr Konto wurde übrigens gelöscht, die Bestellung von 25 Abos haben wir storniert.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(P) PDA, der



Personal Digital Assistant. Kleiner, handlicher Taschencomputer und ein Beispiel für Wertsteigerung dank moderner Technik. Ein einziger PDA kann alles, wofür man früher vier verschiedene Geräte gebraucht hat, kostet fünf Mal so viel wie eines dieser Geräte, verfügt über eine sechs Mal umfangreichere Bedienungsanleitung, wird sieben Mal so oft geklaut und entlockt dem Anwender die achtfache Menge an Flüchen und Verwünschungen.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Spiel auf seine eigene Verantwortung.



Mountainboard Stunt Racing

Waghalsige Rennaction auf kleinen Brettchen – liest sich spaßig.

Problemlos installiert und auch gestartet. Nun könnte es losgehen, wenn man nicht fassungslos auf den Bildschirm starren würde. Spontan suchte ich den Ausschalter für die Zeitmaschine. Solch eine Grafik wäre vor fünf Jahren schon gnadenlos durchgefallen. Wer über eine schmerzresistente Netzhaut verfügt, kann ja dennoch ein Spielchen wagen. Die Steuerung relativiert den negativen Eindruck der lausigen Grafik halbwegs, denn sie ist derart schwammig, dass man



darüber schon fast den Ärger über die Grafik vergisst. Um das Beste daraus zu machen, werde ich versuchen, Rädchen unter die Verpackung zu schrauben – ein anderer Verwendungszweck fällt mir für dieses Spiel nicht ein.

PC-GAMES-LESER DES MONATS

Und schon wieder ein Leser mit Sand im Gesäß. Diesmal Dieter Rose.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



DAS GROSSE PC-GAMES-GEWINNSPIEL:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen Qimonda, Revoltec und AVM zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.

TREUE-Gewinnspiel
Details unter:
www.pcgames.de/gewinnspiele

Gutes Taktgefühl



Der Speicherspezialist Qimonda beschert unseren Lesern mit den AENEON XTUNE AXT760UD00-19D-Modulen einen Übertaktungs-Leckerbissen. Die Module laufen mit 1,8 Volt im DDR2-1066-Modus. Dank EPP (Enhanced Performance Profile; gesteigertes Leistungsprofil) lesen Hauptplatinen, die diesen Standard unterstützen, die optimalen Einstellungen der Module einfach aus und passen die Systemparameter entsprechend an. Es gibt sieben Paare dieser High-End-Module zu gewinnen.





7x |
AENEON XTUNE
Dual Channel Kit (2x 1 GB)

WERT: 2.000 EURO



je 6x |
Fightpad Advanced
Fightbungee
Fightmouse
Rhodium Tower



Spielmacher

Mit dem Fightpad als Tastaturerweiterung haben Sie im Spiel die wichtigsten Knöpfe in Reichweite. Die Fightmouse auf Laserbasis ist dank 2.000 Dpi für schnelle Shooter geeignet. Das dritte Teil aus der Gaming-Produktlinie, das Fightbungee, verhindert Mauskabelsalat. Und was noch? Das schicke Rhodium-Gehäuse steckt auch im Geschenkpaket, das Hersteller Revoltec für Sie geschnürt hat.

WERT: 1.800 EURO

Ab ins Netz

Das Fritz! Fon 7150 ist eine komfortable Kombination aus Fritz! Box, Schnurlos-Telefon und digitalem Anrufbeantworter. Durch den Funktionsumfang können Sie sogar Internet- und Festnetztelefonie bei ausgeschaltetem PC nutzen. Darüber hinaus gelangen Sie mit DSL-Geschwindigkeit über Ethernet oder WLAN ins Internet. Damit beim Surfen nichts schiefläuft, bietet AVM eine integrierte Firewall und werksseitige Verschlüsselung.



10x |
Fritz! Fon 7150



WERT: 2.000 EURO

SO MACHEN SIE MIT

Die Maßeinheit für die elektrische Spannung ist Volt. Sie wurde zu Ehren eines Physikers benannt:
a) **Voltaire** b) **The Mars Volta** c) **Alessandro Volta** d) **Obervolta**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele.

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel",
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 55 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihres Lösungsvorschlags. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil.
* inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

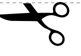
Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

Treue-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
www.pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden,dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 1. August 2007.



Vollversion: Tom Clancy's Splinter Cell

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 800 MHz
- 256 MB RAM
- 32 MB VGA
- 1,5 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 98/2000/XP

Demo: Colin McRae: Dirt

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 3 GHz
- 1 GB RAM
- 256 MB VGA
- 833 MB freier Festplattenspeicher
- Windows 98/2000/XP

Video: Starcraft 2

Redakteur Oliver Haake brachte aus Seoul brandheiße Spielszenen von **Starcraft 2** mit.

Vollversion (Seite 1)
Tom Clancy's Splinter Cell
(dazu die Komplettlösung als PDF-Datei)

Demos (Seite 1)
Auf der Ab 16-DVD:
Colin McRae: Dirt
Tomb Raider: Anniversary

Auf der Ab 18-DVD:
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 - Mehrspieler-Demo

Videos (Seite 2)
Blizzard Worldwide Invitational:
- Die Suche
- Das Event
- Der große Moment

Die Siedler 6
Hellgate: London
Overlord
Shadowrun
Starcraft 2 - Spielszenen
Starcraft 2 - Trailer
Two Worlds
Ubidays

Mods & Maps (Seite 1)
Far Cry (dt.)
- 2on2 Tournament Pack
- Airfield
- Devil's Coast
- European Assault Mappack
- Hell in Paradise
- Mischief in Paradise
- Obsidian Edge
- Offizieller Patch für Far Cry (dt.) v1.0 auf 1.4
- PC-Games-Tutorial-Level (PCG)
- Railway
- Sabotage
- Tacto
- Ultraball

Mods & Maps (Seite 2)
Half-Life 2
- Awakening
- Drainage
- Infiltration
- Transitions

Starcraft
- Life of a Marine
- Starcraft Gold

The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Der Alptraum
- Verbesserte Magiergilde 2.0

Titan Quest
- Lilith: The Will of the Demon

Tools (Seite 1)
Adobe Reader 7.0
Direct X 9.0c
VLC Player
Smartserver
Wallpapers
Winzip

Tools (Seite 2)
7-Zip v.4.42
Ati Catalyst-Treiber bei Nforce4-Problemen
Atitool v.0.26
aTuner v.1.9.66.9702 beta
CPU-Z v.1.39
Forcewareunlock
Fraps v.2.8.2
Memtest86+
Microsoft .NET Framework v.2.0
Nhancer v.2.2.0 32bit
nVHardPage SE v.3.5
Powerstrip v.3.73
Prime95 v.2.414 32Bit
Prime95 v.2.414 64Bit
Riva Tuner v.2.0 RC16
rTool v.0.9.9.8 RC11
Sisoftware Sandra Lite v.11.22
Speedfan v.4.32
WinOptimizer Platinum 3

Trailer (Seite 2)
GTA 4

PC Games Wissen, was gespielt wird

PC Games 08/07

Vollversion: Tom Clancy's Splinter Cell

DVD

www.pcgames.de
08/07 | € 4,99

PC Games Wissen, was gespielt wird

DVD

VOLLVERSION SPLINTER CELL

Mega-spannender Action-Thriller um Geheimagent Sam Fisher: Mit High-tech-Ausrüstung im Kampf gegen Terroristen! Geniale 3D-Grafik auch auf älteren PCs!

90

Im Heft: Vorschau zu Splinter Cell 5

THE WITCHER

Das Rollenspiel für Erwachsene: Beeindruckende Screenshots und exklusive Infos im Heft

GUT & GÜNSTIG

Hardware muss nicht teuer sein:
Auf 8 Seiten stellen wir preiswerte Notebooks, CPUs, Grafikkarten und Komplett-PCs vor.

16

WAS WIRD AUS GOTHIC?

8 SEITEN REPORT

Neues Studio, neues Spiel, neue Pläne: Wie Jowood ohne die Gothic-Erfinder weitermacht. ab Seite 22

STARCRAFT 2

VIDEO AUF DVD

Die Gerüchteküche brodelt: Die Blizzard-Entwickler im Exklusiv-Interview! ab Seite 48

DIE SIEDLER 6

VIDEO AUF DVD

ANGESPIELT Interface, Handel, Militär, Helden: Wir erklären alle Neuerungen! ab Seite 42

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!

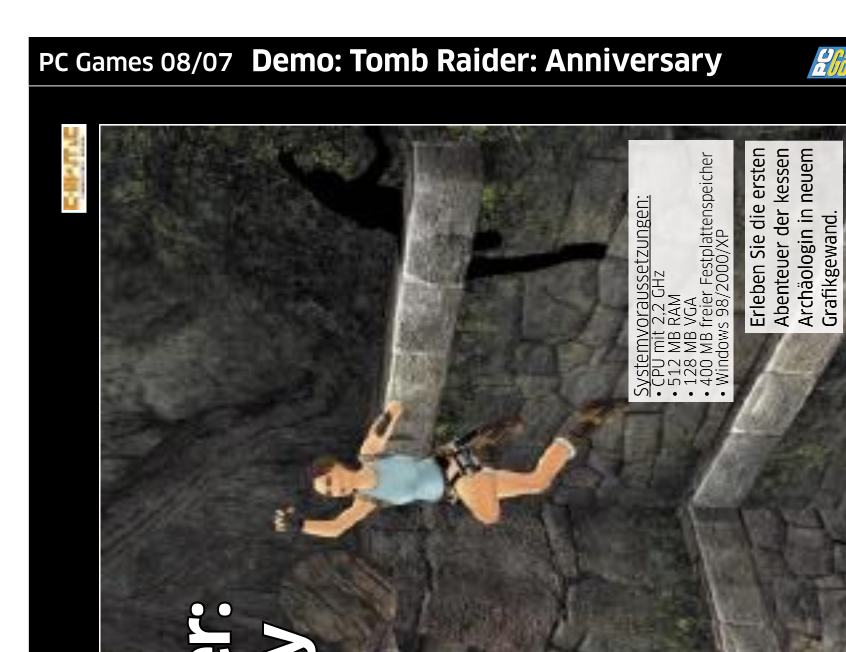


CD-HÜLLE | Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

PC Games 08/07 **Demo: Tomb Raider: Anniversary**



PC Games 08/07 **Demo: Tomb Raider: Anniversary**



PC Games 08/07

Demo CD 1:
Weisse Bescheid?!

Video CD1:
Blizzard Worldwide Invitational: Das Event

Demo CD 2:
Tomb Raider: Anniversary

Video CD 2:
Starcraft 2 - Spielszenen

UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 08/07

☐ PC Games CD 1
☐ PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth



VOR ZEHN JAHREN

JULI 1997

HARDWARE-TRENDS

OpenGL vs. Direct 3D

Entwickler wie John Carmack waren im Jahr 1997 unzufrieden mit Microsoft. Schuld war die mäßige Leistung der Software-Schnittstelle Direct 3D im Vergleich zum Konkurrenten OpenGL. Die 3D-Engine der Windows-Programmierer galt damals als verhältnismäßig langsam, OpenGL stellte die bessere Wahl dar. Seitdem hat sich einiges geändert, Direct 3D hat das Rennen für sich entschieden.

DIE TOP-5-TESTS

1. Triple Play 98 | EA Sports
Dank intuitiver Steuerung machte Baseball auch Neulingen Spaß.

2. X-Com 3 | Microprose
Wieder galt es, Aliens zurückzuschlagen. Rundenbasierter Strategie-Hit.

3. PGA Tour Pro | EA Sports
Golfsimulation auf technisch hohem Niveau, aber mit wenig Neuerungen.

4. Dreamteam 97 | Bletchley Group
Einsteigerfreundlicher Fußball-Manager mit Schwächen im Multiplayer.

5. Sean Dundee's World Club | Ubisoft
Keine wahre Konkurrenz für die **FIFA**-Reihe, aber für Neulinge passend.

ABENTEUER

Baldur's Gate

Ein Rollenspiel im klassischen Stil, einschließlich Gruppenbildung, Charakterentwicklung, Unmengen von Zaubern und Waffen sowie einer Spitzengrafik. Das versprachen Entwickler Bioware und Publisher Interplay 1997. Das für den Winter desselben Jahres geplante **Baldur's Gate** erschien erst im Dezember 1998, jedoch überzeugte es sowohl Spieler als auch Kritiker. Folge: über zwei Millionen verkaufte Exemplare und ein Add-on, **Legenden der Schwertküste**. Im Jahr 2000 veröffentlichte Bioware den zweiten Teil und 2001 ein Add-on namens **Thron des Baal** für diesen.

TEST DES MONATS

X-Com 3

Nach **UFO: Enemy Unknown** im Jahr 1994 und **X-Com: Terror from the Deep** 1995 bescherte Microprose allen Strategie-Fans mit **X-Com 3: Apocalypse** den dritten und abschließenden Teil der Alien-Hatz. Mit Verbesserungen im Gepäck, hoher Komplexität und grafisch passabler Qualität beschäftigte der Titel stundenlang. Es galt, eine Stadt von außerirdischen Invasoren zu befreien. Dabei war es nicht nur wichtig, E.T.s böse Kumpels zurück in die Umlaufbahn zu jagen, sondern sich auch mit der Bevölkerung gut zu stellen. So sicherten Sie nämlich den Geldnachschub und Ihr Vorankommen. Neu war, dass Sie erstmals neben den klassischen rundenbasierten Kämpfen nun auch einen Echtzeit-Modus wählen konnten, in dem alle Aktionen simultan abliefen. Dadurch blieb weniger Zeit, um auf Aktionen der Gegner zu reagieren. Im rundenbasierten Modus, der sich bereits in den Vorgängern bewährt hatte, wechselten sich Aliens und X-Com-Agenten ab. ❑



WAS WURDE EIGENTLICH AUS

Microprose

In den frühen 80er-Jahren gegründet, schuf Microprose zu Beginn vor allem Simulationen. Erst durch Titel wie **Railroad Tycoon** (1990) und **Civilization** (1991) machten sich die Entwickler in der Branche einen Namen. Beide zählen bis heute zu den meistverkauften Strategiespielen aller Zeiten. Auch die **X-Com**-Reihe überzeugte die Fans. Im Jahr 1996 verließen zwei kreative Köpfe das Unternehmen: Sid Meier und Jeff Briggs gründeten das Studio Firaxis Games (zuletzt **Sid Meier's Railroads**, 2006). Grund dafür war der sich anbahnende Untergang des Unternehmens. Bereits 1993 hatte die Spieleschmiede Spectrum Holobyte Microprose aufgekauft. Ab 1996 erschienen alle Spiele unter dem Label Microprose. Im Jahr 1999 erwarb Hasbro Interactive das Unternehmen, wurde selbst aber 2001 von Infogrames geschluckt. Im November 2003 schloss Infogrames – inzwischen den Namen Atari tragend – Microproses letztes Büro in Hunt Valley, Maryland. ❑



VORSCHAU

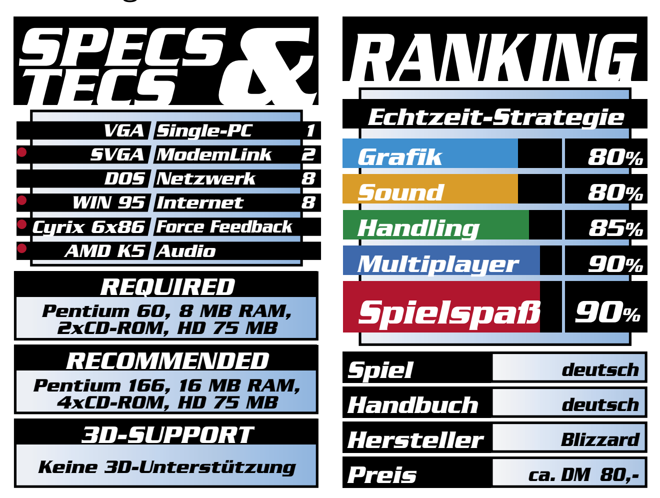
Wing Commander: Prophecy

Der fünfte Teil der legendären Weltraum-Soap **Wing Commander: Prophecy** entstand 1997 ohne den Schöpfer der Serie Chris Roberts (der 1999 die Verfilmung des Spiels **Wing Commander** in die Kinos brachte). Dennoch sollte das Spiel die Erwartungen der Fans voll und ganz erfüllen. Eine verbesserte künstliche Intelligenz und Grafik-Engine, gepaart mit bekannten Charakteren, kündigten die Entwickler während eines Besuchs unseres damaligen USA-Korrespondenten Markus Krichel an. Die Story hielt außerdem ein paar interessante Überraschungen parat: Die Kilrathi, die Bösewichter der vorangegangenen Teile, mussten sich auf die Seite der Terraner schlagen, da eine neue, unbekannte Alienrasse beide Völker bedrohte. In 40 Missionen galt es fortan, Weltraumschlachten gegen die neue Bedrohung zu schlagen. Dass **Wing Commander: Prophecy** erstmals einen Mehrspielermodus bot, war das Sahnehäubchen auf dem Spiel aus dem Hause Origin. ❑

MEISTERWERKE

Starcraft

AUSGABE 03/98
Das sagten wir damals …



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 75 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 75 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	80%
Sound	80%
Handling	85%
Multiplayer	90%
Spielspaß	90%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blizzard
Preis	ca. DM 80,-

PETRA FRÖHLICH ÜBER STARCRAFT
Statement*



Es gibt viele Sterne am Echtzeit-Strategie-Himmel, aber nur wenige funkeln so hell wie **Starcraft**: Blizzard hat ein handwerklich solides, hochqualitatives Spiel kreiert. Leider fehlt es an technologischen und spielerischen Impulsen: 2D-Grafik dieser Qualität hatte der Vorgänger schon vor zwei Jahren, und eine **Starcraft**-Mission unterscheidet sich letzten Endes kaum von einem Level in **Warcraft 2** oder **Alarmstufe Rot (dt.)** – Gegner in Schach halten, Basis aufrüsten, Einheiten bauen, noch mehr Einheiten bauen, Gegner vernichten. Dank des enormen Unterhaltungswertes ist **Starcraft** sein Geld mehr als wert, allein schon wegen des erstklassigen Editors und der hollywoodreifen Inszenierung. Und auch mit dem konkurrenzlosen Mehrspielermodus samt Battle.Net ist Blizzard allen anderen um ein Lichtjährchen voraus. Wer sich seine Begeisterung für Spiele im **Warcraft 2**-Format bewahrt hat, sollte zugreifen.

* Damals noch Petra Maueröder; PC Games 03/98

... UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?
„Seit zehn Jahren populär"

PC Games: Zu **Warcraft 2** hast du dich seinerzeit euphorischer geäußert. Gefiel dir das besser als **Starcraft**?
Fröhlich: „Ja, die **Warcraft**-Serie gefällt mir besser. Auch deshalb, weil sie sich nicht ganz so ernst nimmt wie **Starcraft**."
PC Games: Hast du zum Zeitpunkt des Tests geglaubt, dass sich der Multiplayer-Modus so lange halten würde?
Fröhlich: „Nein. Auch deshalb, weil zumindest anfangs die Kräfte-Balance zwischen den drei Parteien umstritten war – Blizzard hat hier ja mehrfach nachgesteuert. Aber dass **Starcraft** nun seit zehn Jahren derart populär ist, gerade in Asien, das war nicht abzusehen."
PC Games: **Age of Empires** bekam 94 %, **Starcraft** 90 %. Hätte das rückblickend nicht umgekehrt sein müssen?
Fröhlich: „Möglicherweise. Nur: Die epischen Schlachten von **Age of Empires** waren damals schlichtweg umwerfend – so etwas hatte man noch nicht gesehen."

Wenn es ein Echtzeit-Strategiespiel gibt, das den Begriff Meisterwerk verdient, dann ist es **Starcraft**. Das liegt nicht an der Grafik, die zwar detailreich, aber technisch mit ihren 640x480 Bildpunkten nicht für Monitore jenseits der 14-Zoll-Größe geeignet war. Es liegt auch nicht an der Einzelspieler-Kampagne: Angriffe des Gegners abwehren, sich stückchenweise auf der Karte vorarbeiten, den Feind mit einer Übermacht beseitigen – da fehlte die Abwechslung. Ein Bravourstück ist es aufgrund der phänomenalen Spielbarkeit: Steuerung, Rassen-Gleichgewicht, Multiplayer – alles auf Perfektion getrimmt.

Dass sich die drei Fraktionen völlig anders anfühlten, in ihrer Stärke aber ebenbürtig waren, kam zum damaligen Zeitpunkt einer Revolution gleich. Kein Spiel im Genre hatte diesen Kraftakt bisher gestemmt. Und so kam es, dass **Starcraft** mit dem Battle.Net als Fundament zum Multiplayer-Dauerbrenner avancierte, der noch heute ein Heer an Spielern beschäftigt. Tatsächlich trifft das Wort Beschäftigung die Sache gut; schließlich haben sich einige Profispieler durch ihre Teilnahme an **Starcraft**-Turnieren eine goldene Nase verdient.

Mit der Erweiterung verfestigte sich der Meisterwerk-Status: Die neuen Einheiten ließen komplexe Taktiken zu, die den Mehrspielermodus noch interessanter machten. **Brood War** blieb das einzige Add-on; statt weitere zu produzieren, kümmerte sich Blizzard fortwährend um den Feinschliff. Regelmäßig gingen (und gehen!) Patches an den Start, die das Balancing um Nuancen verbessern. ❑

STARCRAFT UNTER WINDOWS XP
Das geht auch heute noch

Wir haben zwei Nachrichten für Sie: eine gute – und eine gute! Starcraft läuft ohne Mucken unter Windows XP und ist günstig zu haben.

Das Haltbarkeitsdatum von **Starcraft** scheint bis in alle Ewigkeit zu reichen: Noch heute ist das Battle.Net berstend voll mit Spielern, die als Terraner, Protoss und Zerg gegeneinander antreten. Ein Ende ist nicht in Sicht. Sie wollen mitmachen? Kein Problem: Holen Sie einfach die PC Games 02/04 aus Ihrem sorgfältig gepflegten Heftarchiv hervor; auf der beiliegenden DVD liegt die Vollversion. Falls Sie die Ausgabe verpasst haben, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Warten Sie ab, bis die Schuldgefühle verschwinden. Danach können Sie entweder von Publisher Frogster **Starcraft** samt Add-on **Brood War** für 10 Euro erwerben, oder Sie greifen zu Vivendis Bestseller-Serie, die genauso viel kostet, aber zusätzlich **Diablo** und **Warcraft 2** enthält. Falls das Spiel unter Windows XP wider Erwarten Zicken macht, führen Sie einen Rechtsklick auf die Exe-Datei aus, wählen dort „Eigenschaften" und aktivieren den Kompatibilitätsmodus.



MASSE STATT KLASSE | Die Vorteile der Zerg liegen in ihrer schieren Quantität: Innerhalb kürzester Zeit lässt sich eine Armee aufstellen, die zwar wenig aushält, aber die komplette Karte ausfüllt.

Im nächsten Heft

MAGAZIN

E3 2007



Der Live-Bericht unserer Reporter aus Santa Monica: Ab 9. Juli auf pcgames.de und als großes Special in der nächsten PC Games – alle Spiele, alle Bilder, alle Termine!

REPORT

Games Convention | Verpassen Sie kein Highlight der Mega-Messe!



SNEAK PEEK

Die Siedler 6 | Sie kamen, sahen und siedelten: PC-Games-Leser testen Folge 6.



VORSCHAU

Need for Speed Pro Street | Fahrbericht, Videos und alle Neuheiten erklärt!



HARDWARE

Grafikkarten | Wir testen Geforce 8800 und Ati HD 2900 XT mit 100 Spielen!



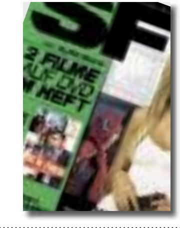
PC Games 09/07 erscheint am 25. Juli!

Vorab-Infos ab 23. Juli auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Der große CPU-Ratgeber – aufrüsten oder abwarten? Software auf DVD: Notfallkit und Top-Vollversionen!



SFT – Spiele Filme Technik
Musik für unterwegs: Die besten MP3-Player, Musik-Download-Portale und Kopfhörer im großen Test.



COMPUTEC

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200, redaktion@pcgames.de, www.pcgames.de

Vorstand: Johannes Sevket Gözalan, Niels Herrmann

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.): Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Stellvertr. Chefredakteur: Dirk Gooding
Leitender Redakteur: Stefan Weiß
Redaktion: Christian Burtchen, Oliver Haake, Robert Horn, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Sebastian Thöing, Sebastian Weber, Thomas Weiß
Redaktionsassistenz: Katharina Brochier
Trainees: Benjamin Armbrüster, Christoph Berger, Florian Emmerich, Felix Helm, Diana Kulow
Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter: Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion: Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent: Roland Austinat
Community Manager: Andreas Bertits, Marc Brehme
Layout: Marco Leibetseder (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide, Anja Grosler, Carola Giese, Jesse Grose,
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung: Marco Leibetseder
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung: Martin Closmann (Ltg.), Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion: Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption: Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Anzeigen: CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung: Thomas Knopp, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Rene Behme: Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah: Tel. +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel. +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel. +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ina Willax: Tel. +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Judith Gratias: Tel. +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Markus Vones: Tel. +49 89 78060-110; mv@codexmedia.de

Anzeigendisposition: Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10.2006

PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 1,17 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Plus Abonnement 57,60 EUR
Österreich: Plus Abonnement 64,80 EUR
Ausland: Plus Abonnement 69,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134

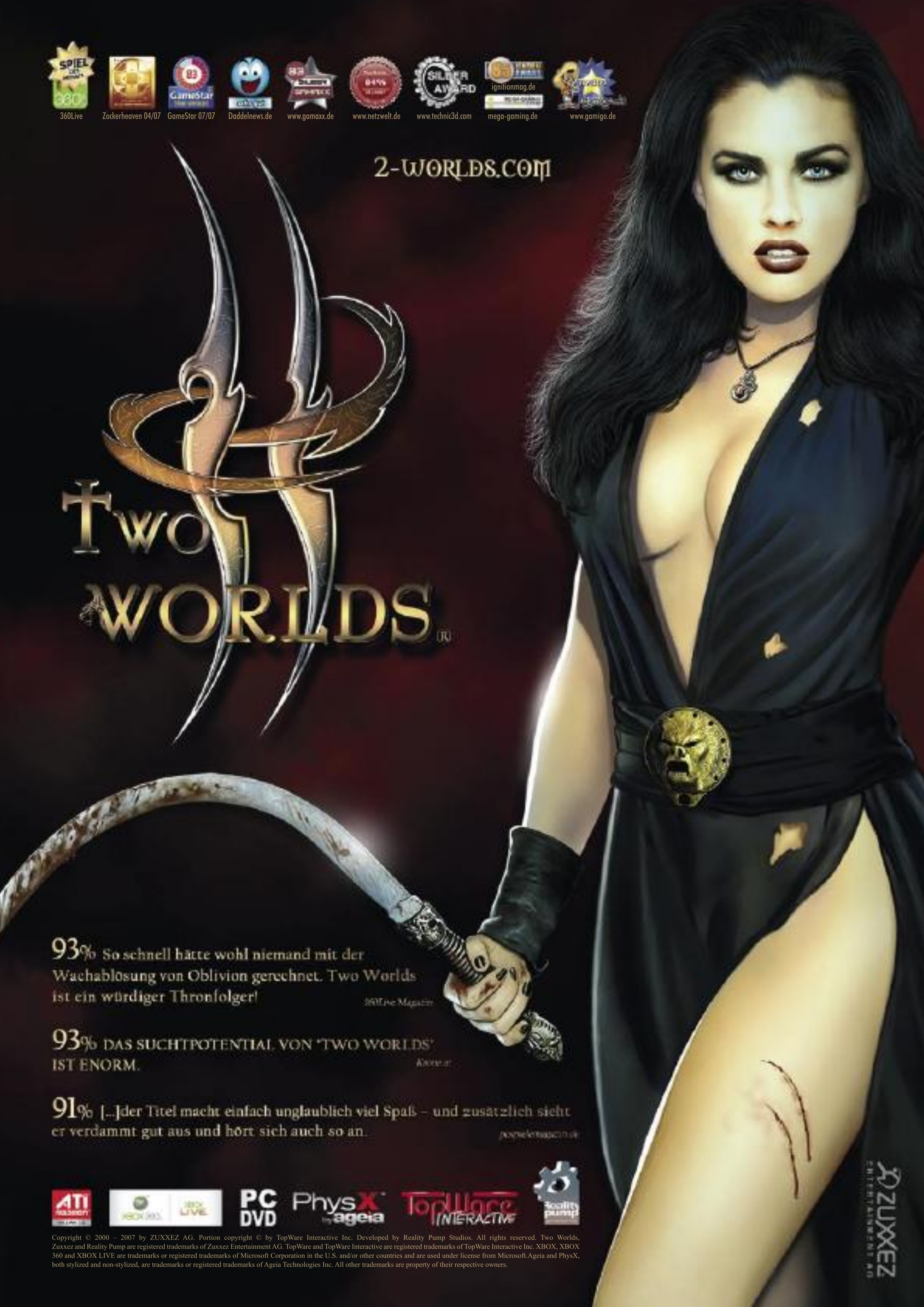


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii-PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO


360Live
Zockerheaven 04/07
GameStar 07/07
Daddelnews.de
www.gamaxx.de
www.netzwelt.de
SILBER AWARD
www.technic3d.com
ignitionmag.de
mega-gaming.de
www.gamigo.de
2-WORLDS.COM
Two Worlds
93% So schnell hätte wohl niemand mit der Wachablösung von Oblivion gerechnet. Two Worlds ist ein würdiger Thronfolger!
360Live Magazin
93% DAS SUCHTPOTENTIAL VON "TWO WORLDS" IST ENORM.
91% [...]der Titel macht einfach unglaublich viel Spaß – und zusätzlich sieht er verdammt gut aus und hört sich auch so an.
ATI
XBOX 360
PC DVD
PhysX by ageia
TopWare INTERACTIVE
Reality pump
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG